Joybank Gagnez une PlayStation

le mag des consoles

# Joypad

N° 47 • 35 FRANCS NOVEMBRE 1995

+ Joypad International 32 pages

## CADEAU ! DRAGON BALL Z

L'Affiche du film




## DOOM

SUPER NINTENDO

Les meilleurs passages secrets dévoilés

Earthworm Jim 2 & Mortal Kombat 3

Le duo gagnant pour Sega et Nintendo

## CONCOURS

Gagnez la borne d'arcade PRIMAL RAGE






JOYPAD 47 • NOVEMBRE 1995 • 35 F

JOYPAD N° 47 • 35 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT. 1000 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F

# ALORS COMME ÇA TU VEUX




*Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands m Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencont amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.*

JOUER LES AVENTURIERS?

TOMBEAUX SACRÉS
OMIES ENSABLÉES
EGYPT
MER de CHINE
CHINE
CIMETIÈRE des ANCÊTRES
ELS
NAZCA
ÉPAVE HANTÉE
ROYAUME CANNIBALE
RAJASTAN
MINE de DIAMANTS

N of TIME

hef. Il espérait
stères : la Tour
ré de le retrou-
r de nouveaux
e de l'esprit de

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM




3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn

# Le Courrier Spécial de contents et autres lEt

**Alors ce mois-ci, je ne sais pas si vous êtes au courant. Au vu du titre, vous devriez au moins deviner. Ici pas de "Oh Joypad, je vous adore !" ou encore "Cher magazine adoré, je...". Encore moins de "À quand tel jeu". Voilà donc le résultat de cet appel au lecteur mécontent. Exprimez-vous, foule opprimée ! Chez nous, c'est la démocratie. Même si ça fait parfois mal... Ceci dit, ça a un avantage de publier les mécontents car il n'y en a pas beaucoup, le tri est facile.**

Salut à toute l'équipe de Joypad. Pourquoi est-ce que tous les magazines de jeux vidéo français (dont Joypad) ont autant de mal à cacher leur préférence flagrante pour une console par rapport à une autre ? Le phénomène était valable à l'époque des 8 bits et avait atteint son zénith avec les 16 bits. Depuis le début, vous (et d'autres) n'avez en rien dissimulé votre préférence pour la Super Nintendo par rapport à sa concurrente, la Megadrive ; et cela se poursuit avec la PlayStation maintenant, face à la Saturn. La PlayStation, console mythique ! Ben voyons ! Vous avez toujours parlé de superiorité et de qualité sans égal ! Vous ne savez dire que cela, et c'est une erreur. Je pense que les magazines sont avant tout des supports d'information pour éclairer les consommateurs sur les sorties en hardware et software. Avoir un parti pris pour une console, préférer une marque n'est pas bon, c'est un goût personnel, il faut penser que d'autres ont des goûts différents. Dans l'optique où il y aurait 50 % des lecteurs ayant une Sony et 50 % une Saturn, c'est regrettable de favoriser l'une par rapport à l'autre. Ce sont tous des lecteurs, des acheteurs potentiels, et j'affirme que vous créez des conflits en blessant ouvertement les possesseurs de Saturn (qui ne sont déjà pas nombreux en France). Vous êtes à l'origine des guerres inutiles qui ont, je pense, profondément affecté les ventes de la Megadrive à l'époque. Il faut comprendre que les lecteurs ne sont pas idiots, ils savent faire la différence avec la qualité des jeux, et c'est à ce niveau-là que votre avis doit s'arrêter ! Les lecteurs sont à même de juger quand un jeu est mieux sur telle ou telle console, ils font leur choix par rapport aux tests qui doivent rester objectifs, et c'est cela votre métier, tester des jeux. Bien évidemment, tester des jeux par rapport à quoi ? Au jeu en lui-même ou au nom de la console ? Il ne faut pas être de mauvaise foi ! Car si vous vivez dans la mauvaise foi, ces mensonges auront pour vous l'apparence de la vérité, et aucune suggestion, aucune critique ne sera plus acceptable puisque vous serez sûr d'avoir raison. Les jeux bien évidemment sont la clé du problème. Monsieur Yagi de chez Sega a dit ceci : "L'important n'est pas le hardware mais le software ; l'originalité du jeu, sa jouabilité, sa qualité, son intérêt", qui prime par rapport à la nature de la console. (...) Et puis aussi ne vous emballez pas trop vite (rappelez-vous de la console Konix, ou de la Jaguar), prenez en compte que la Saturn était décevante cette année mais pas prochainement, car la graine volant au vent peut très bien devenir un saule demain !
J'estime que cette lettre reflète l'opinion de nombreux utilisateurs qu'il faut prendre en compte, je vous serais très reconnaissant de me répondre personnellement et/ou de me publier.

Alberic Delafond

*Sans vouloir faire un amalgame, permets-moi juste de te dire que je préfère la Saturn. Ben oui, autant la PlayStation fait de beaux jeux, autant je les trouve ennuyeux. Certes, les jeux Sega sont moins beaux que les jeux PlayStation, mais ils ont l'avantage d'être amusants. Passons ensuite à ce que tu nous reproches, c'est-à-dire de parler des jeux et des consoles. O.K., nous arrêtons de parler des consoles. Mais à ce moment-là, nous devenons un catalogue de jeux. C'est dommage, non ? Et puis, quand on est fan de jeux vidéo, on s'intéresse aussi à ce qui va servir de support au jeu, non ? Il est donc normal de choisir son support en fonction des jeux, mais si ces jeux sont inexistants ? Car il serait bête de juger une console sur une logithèque qui n'existe pas. Le lecteur demande donc de la fiche technique. Ce que nous lui fournissons volontiers. Et il apparaît que pour l'instant la PlayStation soit techniquement bien mieux exploitée que la Saturn. Au niveau du fun, c'est un autre problème. Quant aux conflits entre les acheteurs de Sega ou de Nintendo, c'est une marque de fanatisme. Mais ce fanatisme n'est pas une conséquence de nos actes. Non. Les conflits viennent des acheteurs qui ont besoin de se persuader qu'ils ont fait le bon choix. Ils disent donc du mal des autres machines pour être sûrs que la leur est meilleure. C'est pas compliqué.*

Salut Joypad ! Dans le numéro précédent, vous demandiez aux lecteurs de dire ce qui ne leur plaisait pas. Eh bien voilà, le seul problème dans Joypad est que vous ne testez pas les jeux 3D0. En effet, avec les nouvelles consoles 32 bits, les jeux de ces dernières et ceux de la 3D0 se rapprochent de plus en plus, et votre argument selon lequel la 3D0 était trop ordinateur n'est plus valable. Par exemple, si on prend un "Slam'n'Jam 95" ou "Gex" ou encore "Need For Speed", ce sont bien plus des jeux de console que des jeux PC. Alors s'il vous plaît, testez au moins les bons jeux qui sortent sur cette console car je ne suis sûrement pas le seul à penser ça.

Anonyme

*Oui, mais malheureusement, nous testons les jeux 3DO dans Joystick. Et je ne sais pas pourquoi. Peut-être qu'un jour on changera de formule, mais pour le moment la 3DO c'est dans Joystick. Et moi, personnellement je n'y peux rien. Il faut écrire plus nombreux, aussi.*

Monsieur,
Malgré mes 31 ans, j'ose tout de même prendre la plume pour vous adresser un petit mot. Tout d'abord, pour vous signaler que votre cadeau 6 Cap's DBZ n'étaient pas inclus dans la revue. Mon fils est tout de même déçu...
Ensuite, j'aimerais apporter quelques réflexions sur votre magazine que j'apprécie de moins en moins, hélas. Je vous expose donc mes réflexions, qui ne sont nullement des critiques, mais le simple avis d'un lecteur.
En premier lieu, "le mag des consoles" n'est plus "le mag". Il a perdu la qualité de son papier, mais plus grave, il a perdu la qualité de ses tests. Seulement 13 tests de jeux, dont 6 pour la PlayStation pour 131 pages, c'est peu...
Depuis un certain temps, les tests sont passés aux oubliettes. Par contre, la mode nous ronge : Mangas, DBZ, Anim'pad et autres japonaiseries envahissent la revue, bien qu'il existe déjà des revues spécialisées sur le sujet. Quant aux articles sur le cinéma, la musique, la vidéo, je me demande toujours ce qu'ils viennent faire ici. Seriez-vous en panne d'idées géniales ? (...)

Patrice Mangin

*Pour les Cap's DBZ, il s'agit d'une anomalie sur les Joypad envoyés aux abonnés. Il est possible que certains d'entre vous n'aient pas reçu leurs cap's. Il vous suffit, pour les recevoir, de téléphoner au secrétariat, et après avoir vérifié votre abonnement, on vous expédiera des cap's. Désolés du dérangement. Venons-en maintenant à l'histoire des tests. Beaucoup de lecteurs s'imaginent sans doute que nous passons uniquement certains jeux en revue dans notre magazine. C'est faux. Mais nous ne pouvons pas non plus inventer ces jeux juste pour le plaisir d'avoir un nombre correct de tests. Ou alors, on peut tester les previews, qui sont des jeux non-terminés. Ce serait du gâchis...*
*Les rubriques "Ciné", "Musique" et "Mangas" sont là pour le lecteur. Nous estimons juste que nos lecteurs sont assez larges d'esprit pour s'intéresser à autre chose qu'au jeu vidéo pur et dur, et n'ont pas forcément les moyens de s'acheter deux revues différentes. Pour DBZ, on verra plus tard.*

Salut Joypad !
J'ai sous les yeux votre numéro 45, et je me décide enfin à vous écrire pour vous faire part de mon mécontentement.
Tout d'abord, je partage quasi entièrement l'opinion de l'auteur de la "Lettre du mois" concernant tout particulièrement DBZ et compagnie. En effet, sur la couverture de votre mag, il y a écrit : "Le mag des consoles"... "...entre autres" devriez-vous peut-être ajouter. J'ai 19 ans, et sans être totalement opposé à la japanimation, je trouve qu'une rubrique abordant ce sujet n'a rien à faire dans un magazine comme le vôtre. En effet, n'existe-t-il pas de journal abordant le thème des mangas ? Il me semble que si, alors que les fans de japa-niaiseries aillent chercher ailleurs que dans les pages de Joypad de quoi assouvir leur passion. C'est vrai quoi, pourquoi ne parlez-vous pas de foot, puisque je suis sûr que beaucoup de vos lecteurs sont sportifs ? Tout ça pour vous dire que je souhaite de tout cœur retrouver Joypad comme il était auparavant, c'est-à-dire le meilleur mag de consoles du monde entier.

*Si nous parlons de japanimation, c'est surtout parce que nous pensons que ce milieu est étroitement lié aux jeux vidéo. Et aussi parce que beaucoup de lecteurs nous l'ont demandé. On respecte le lecteur...*

Néanmoins, il n'y a pas que la présence de rubriques intruses au sein de votre magazine qui me mette hors de moi. Effectivement, dans les "Joypad International" des mois de mai, juin, et juillet, on trouve des reportages aussi diversifiés que "Sega Entreprises : les AM", "SegaSaturn", "Sega a la tête dans les étoiles" ou encore "The VF2 day"... Pourquoi pas aussi "Mr Sega fait sa toilette", et "Sega les conseils du jardinage" ? O.K. pour faire UN grand reportage sur le géant japonais ; mais là, ça ressemble plutôt à de la publicité. Mr Kuribo aurait-il des actions chez Sega ? Cela ne l'empêche pas de diversifier ses reportages, et d'aller voir par exemple du côté de chez ces messieurs de Sony, afin de causer équitablement des deux protagonistes du marché 32 bits. Sinon comment expliquer cette apparente prise de position ? Les concurrents de Sega seraient-ils tous muets comme des carpes ? À méditer...

*Si les reportages ont été faits, c'est parce qu'il y avait l'occasion de les faire. À chacun de ces reportages, il y avait du nouveau à annoncer. Il fallait que le lecteur sache aussi ce que signifiaient ces mots "AM1, 2 et 3". Comme il n'y avait rien de nouveau chez Sony, nous n'avons pas jugé utile d'envoyer quelqu'un là-bas.*

Autre débordement : essayez d'éviter au maximum les phrases du style "Je

# …s gens pas …tres critiques.

ne saurais que trop vous conseiller de vous procurer une Saturn pour Noël", les fans de la PlayStation risqueraient de mal le prendre. En effet, il paraît qu'il ne faut pas s'emballer devant une préversion, surtout finalisée à peine à 30 %, d'autant plus que les premières images de Sega Rally me rappellent étrangement les premiers clichés de Daytona USA. Enfin, qui vivra verra !

*Eh bien, ma foi, comme tu le dis. Mais c'est amusant de constater qu'un fanatique de la PlayStation fasse suite à un fanatique de Saturn. Seulement, en ce qui concerne Sega Rally Saturn, on y a joué suffisamment longtemps pour savoir qu'il s'agira d'un titre fort.*

Une autre critique : Greg, arrête de remplir tes articles de mots japonais. Ça fait ringard et ressemble étrangement aux "Super Jeunes", et autres interjections présentes dans le courrier du mois d'octobre. On se croirait dans une pub de lessive contenant des tas de mots savants présents "pour faire genre". (...)

*Alors là, je vais peut-être passer pour un c..., ou pour un gars de mauvaise foi, mais je ne vois absolument pas de quoi tu parles... Désolé hein ?*

Allez, sur ce, je vous souhaite bonne continuation et surtout bonne CHANCE...

Baudelet Cédric

Je réagis à la suite du lecteur mécontent qui demandait des réactions et aussi pour faire partie du courrier du mois de novembre. Moi aussi je trouve que votre journal est de moins en moins bon : que des posters horribles, des cadeaux nuls. J'ai aussi trouvé mesquin de ne répondre qu'en trois lignes à la lettre du mois, qui méritait un plus ample développement. Continuons les critiques : dans le numéro 46, je lis dans le test de Destruction Derby "Ridge Racer est archi-dépassé" et ensuite dans le test de Ridge Racer (auquel nous avons déjà eu droit soi-dit en passant) : "Tellement beau graphiquement, (...) tellement inconcevable sur console". Faudrait voir à se mettre d'accord. En plus, comment mettre une telle note à un jeu avec un seul circuit et un seul joueur. (...)

Papi Dan

*L'avantage d'un journal, c'est d'avoir plusieurs journalistes. Chaque journaliste fait une critique. C'est-à-dire qu'il écrit ce qu'il a pensé d'un jeu. Si Olivier trouve Ridge Racer formidable, c'est son droit. Il a peut-être été excessif dans son jugement, mais il faut replacer le jeu dans son contexte : la console sort, et c'est le seul jeu de voitures disponible. Destruction Derby ne sortait que plus tard.*

Adieu Greg, adieu Joypad...
J'ai 19 ans, presque 20, et ça fait presque trois ans que je lis Joypad, mais le problème c'est que Pad ne s'intéresse plus qu'aux 6-15 ans et délaisse complètement les "grands ados" et les jeunes adultes qui sont pourtant vos plus vieux et fidèles lecteurs. Pour vendre plus, vous visez la masse (les 6-15 ans donc) qui ne demandent que deux choses : des jeux de baston et ce p... de DBZ. Résultat : tous les mois dans Pad, on a droit à une overdose de DBZ et de jeux de baston qui se ressemblent tous (6 pages pour Killer Instinct + la couverture : vous aviez qu'à y consacrer tout le mag !). Quand on pense que des jeux géniaux comme Lemmings 3D se retrouvent dans le Zapping et que Discworld n'a droit qu'à une seule page. !

Pépé

*Les jeux de baston ont été l'événement de beaucoup de consoles, et Killer Instinct était un de ceux-là. Il semblait donc normal de faire un "spécial" sur ce jeu. Une couverture sur Lemmings 3D, je ne sais pas si le rendu esthétique aurait été identique. Quant à la décision de faire un zapping de ce jeu... c'est parce que la plupart des gens qui l'ont essayé en ont tous retiré que c'était un jeu très complexe. Nous avons donc préféré ne pas donner une place trop importante à un jeu qui n'intéresserait pas forcément un grand nombre de personnes.*

Salut à tous!

*Je préviens ici le lecteur que je vais faire usage de ce que l'on appelle de la méchanceté facile et gratuite. C'est de l'humour, évidemment... histoire de se détendre un peu...*

1) Il y a trop de pub et nous ne voulons pas payer pour cela. Sur 120 pages, 30 sont consacrées à la pub. Donc 1/4 du mag.

*Nous avons essayé de faire financer le journal par des moyens plus simples, comme l'argent de la drogue, le bandistisme, ou encore les demandes de rançons, mais bon. Il paraît que c'est illégal.*

2) Nous estimons que la note du jeu Hover Hunter est bien trop sévère (numéro 44). Player One le note au-dessus de 90 %.

*L'avantage d'avoir plusieurs magazines, c'est qu'ils sont différents. Si chaque magazine racontait tous les mois la même chose, ce serait ennuyeux. Et puis, tout le monde sait bien que chez Player, ils ont des goûts de m... (Je rigole, roohhh !).*

3) Joypad International est inutile et mal fait : zéro pointé !

*Personne ne t'empêche de venir le faire à notre place. Je suis curieux de voir ce que cela donnerait.*

4) Le courrier des lecteurs du numéro 44 est une vraie plaie dans votre revue remplie d'un humour douteux.

*Soit ! J'attends donc que tu m'envoies des idées de gags.*

5) Le ridicule atteint son paroxysme dans le numéro 45 : Dragon Ball Z sur PlayStation est une véritable daube sans nom (j'y ai joué, honte à moi !). Ce jeu n'est même pas digne d'une 16 bits !

*J'ai souvent vu des décors mappés en 3D, ainsi que des intro en vidéo compactée plein écran non tramées sur une console 16 bits.*

6) Pourquoi Rayman sur Jaguar n'obtient-il même pas une page pour le test ? Ne dites pas que c'est une question de place, car Virtua Fighter sur Saturn obtient un test dans le numéro 38 (4 pages), un dans le numéro 45 (1 page) et encore un autre dans le numéro 45 de Joypad International (1 page).

*Ben euh... on oublie un peu de dire que le jeu a quand même eu le droit à quelques pages de preview, et à un test complet PlayStation, non ? Comme toutes les versions de Rayman sont quasi identiques, on ne va peut-être pas perdre la place...*

7) Là encore, vous vous ridiculisez un maximum quand vous dites que vous ne croyez plus du tout à la Jaguar, alors que dans ce même numéro vous testez deux hits en puissance sur Jaguar, Super Burn Out (85 %) et Rayman (89 %).

*Ben justement. Croire en une console qui sort deux bons jeux par an, je trouve ça un peu... pathétique, non ?*

Nous aimerions bien avoir une réponse à toutes ces remarques... même si nous n'attendons qu'un petit réflexe de conscience professionnelle de votre part !

Blaszczyk Olivier et Benoît

*J'ai plutôt usé de mauvaise conscience pour répondre ici, je crois. Mais ça détend tellement d'être méchant. Mes excuses, hein, j'en avais pas spécialement après vous.*

Faute de place, on a envoyé le Greg masqué en vacances ce mois-ci, rendez-vous donc le mois prochain pour de nouvelles aventures.

# Faut que ça bouge...

Fin d'année rime avec tout un tas de choses. Avec calamité lorsqu'on parle boulot, avec anxiété lorsqu'on est éditeur, avec ruiné lorsqu'on pense aux dépenses, avec explosé quand on songe aux nuits blanches ou encore avec satisfaits si l'on regarde tous les jeux qui nous arrivent. J'entends d'ici les linguistes puristes avides de phonétique critiquer cette dernière rime prétextant qu'un "ai" n'est pas un "é". Mais je dis alors : Attention ! Joypad n'est pas Phonétique Magazine ! On ne fait pas des dossiers sur l'évolution des "o" ouverts au VIIe siècle sous l'influence gothique. Que nenni ! Dans Joypad, on vous parle de jeux vidéo, mais aussi d'images complètement folles nées de tripes cybernétiques de Silicon Graphics, de robots complètement tarés dont le péché mignon est de se taper sur la tronche, ou encore de cinéma pour plonger au cœur de l'image comme jamais. Faute de vous en mettre plein les oreilles - bien qu'on prépare un CD de chants de Noël - Joypad vous en met plein la vue. Tout ça tient en une seule expression : la philosophie du "Waouh !". Ouvrir son mag favori et pousser le cri primaire du "Waouh !", c'est comprendre la puissance de l'image, le pouvoir du jeu vidéo. Avec 32 bits de puissance et bientôt plus, de nouveaux univers vont envahir vos tubes cathodique et vont extirper aux plus réticents d'entre vous le "Waouh !" originel. Placez donc vos parents devant un Wipe Out PlayStation, un Wing Arms Saturn et attendez que, le souffle coupé, ils redécouvrent ce que sont les jeux vidéo. Initiez vous aussi les autres à la philosophie du "Waouh !". Le monde entier vous aide. Pour preuve, Sega baisse le prix de sa Saturn (2 590 francs avec Daytona) et vous invite à rejoindre les cénobites du "Waouh !", une communauté nouvelle avide d'images et de sensations.
Respirez un grand coup, regardez, et attendez-vous à voir ce que vous n'avez encore jamais vu. Let's ride the machine !
T.S.R



# som

JOYPAD 47 N

# maire



OVEMBRE 1995





**Une fois de plus, les 32 pages de Joypad International vous livrent tous les secrets des dernières nouveautés. Ne manquez pas Ridge Racer Revolution (PS), Seiken Densetsu 3 (SFC) ou encore King of Fighters'95 (Néo CD).**

SUPER FAMICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN

Joypad INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°47 • NOVEMBRE 1995

Seiken Densetsu 3
L'appel de l'aventure sur Super Famicom

Le Ridge Racer nouveau :
Un vent de révolte sur PlayStation

King of Fighters'95 Neo CD
L'ultime jeu de Baston 2D

Zero Divide PlayStation
Mieux que Tekken ?



## TESTS ET PREVIEWS




JOYPAD est édité par la sociétéHACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés :HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois • Maquette : Linos, Djima Merah, Corinne Bismuth, Marie Hedon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix.
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant UK : Derek Dela Fuente • Correspondant au USA : Sebastien Hamon
AbonnementTéléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : SLJ, Champa, PPO, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un supplément de 32 pages, un poster posé sur le supplément (le tout filmé) et une pochette de CAPS DBZ destinée exclusivement à nos abonnés.



Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p143.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N°Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1 490 FB
Illustration de couv. : DOOM © OCEAN
Illustration de couv. Import : SEIKEN DENSETSU 3 © SQUARE SOFT




# Revue de presse

## Edito
### PAR TSR

Une fois n'est pas coutume, les jeux vidéo se font discrets dans la presse grand public en cette fin d'année. Après avoir couvert avec plus ou moins de réussite et autant d'intelligence les sorties des consoles Saturn et PlayStation, la presse généraliste est en stand by. On ne parle même presque plus de jeux vidéo à la télévision ! Un comble. Un rapide passage dans "Culture Pub" sur M6, un «Cyberflash» qui tente de faire un tour d'horizon exhaustif sur la chose (voir l'article du Monde) ou de nouvelles séquences ici ou là (le dimanche matin dans "le Disney Club" par exemple). Hormis cela, les jeux vidéo semblent oubliés à la faveur d'Internet et des problèmes d'éthique et techniques que ce gigantesque réseau fait naître. Pourtant, soyez certains que dès le mois prochain des dizaines d'articles verront le jour ici ou là. Les jeux vidéo n'ont pas brûlé leurs dernières cartouches, comme on pouvait le lire il y a encore un an. Avec 50 000 PlayStation vendues en l'espace de trois semaines, on ne peut pas dire que l'enthousiasme ait disparu. Faites partager votre passion. Video Games' not dead !

## Les Mangas à l'assaut du monde

*Adieu Goldorak, Chevaliers du Zodiaque, Albator et autres Candy, héros futuristes destructeurs ou minettes en mal d'affection. Les nouveaux héros mangas s'appellent Dragon Ball Z (dites DBZ), Gunm, Porco Rosso. Comme leurs ancêtres, ils viennent aussi du Japon et séduisent de plus en plus les Français. C'est TF1 et "Le Club Dorothée" qui ont rendu populaire la culture manga (en japonais, "image dérisoire", sous leur forme de dessins animés, achetés à bas prix. (...) Dans les années 30, ces histoires, souvent simplettes, pleines d'aventures de science-fiction et de héros aux pouvoirs surnaturels, étaient la réponse à l'arrivée de Mickey au Japon. C'est la presse populaire qui publie les mangas, touchant ainsi toute la société. Après la Deuxième Guerre mondiale, la défaite japonaise et la bombe d'Hiroshima, cette forme de bande dessinée a servi à exprimer tout le désarroi d'une société. Les mangas évoquent alors l'affrontement entre prédateurs et sauveurs d'un monde urbain, marqué par l'explosion nucléaire.(...) Plus tard, les thèmes se diversifient, et on trouve aujourd'hui des mangas pour aider les adultes dans leur travail, pour la femme au foyer, pour les écoliers, etc. On les lit et on les jette. Au Japon, les millions de mangas vendus par an représentent un chiffre d'affaires de 5 milliards de francs. (...)*

**A. O.-G. Les Clés de l'actualité, semaine du 21 au 27 septembre 1995.**

Tout d'abord, un grand merci à Sébastien Pyot qui nous a fait parvenir cet article. Une fois n'est pas coutume, le "cas" manga y est abordé d'une façon relativement complète et suffisamment intelligente pour qu'on ne crie pas au scandale. Le cliché du pays traumatisé qui trouverait dans le manga un expiatoire reste discutable, mais l'ensemble de l'article a au moins le mérite de faire réfléchir. À vous de voir ce que vous en pensez, la Revue de Presse vous le livre tel quel.

## Canal+ explore le degré zéro du cybermonde

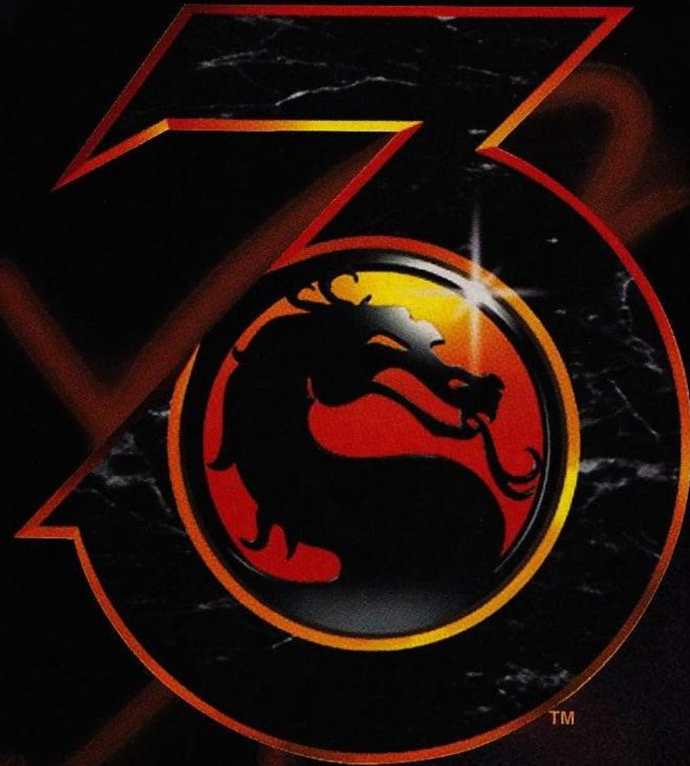
*Pour prétendre explorer le vaste cybermonde, il est difficile d'éviter Internet. «Cyberflash» se résout donc à l'aborder. Sans grand enthousiasme, semble-t-il. Chaque émission traite une adresse Internet. Quelques écrans donnent une idée de ce que l'on y trouve. Ils défilent plus vite que ceux des jeux vidéo, alors qu'Internet reste bien mystérieux pour la grande majorité du public. De plus, la connexion au réseau télématique n'est traitée qu'à travers le Web, c'est-à-dire l'accès aux bases de données informatiques. Pas de mention du courrier électronique ni des forums. Trop compliqué sans doute. Avec tous ces défauts "Cyberflash" a le mérite d'identifier les pièges qui attendent la télévision dès qu'elle s'intéresse à l'ordinateur. Canal+ dispose d'un serveur Internet (www. cplus. fr) qui reprend le sommaire des émissions déjà diffusées. On y trouve des liens avec les serveurs cités, ce qui permet de les explorer directement. Pour les branchés sur le "réseau des réseaux", il est beaucoup plus probant de découvrir un nouveau site directement sur l'écran de leur ordinateur que sur celui de la télévision. Pour les autres, l'information ne présente guère d'intérêt. De même, la présentation des nouveaux jeux est déjà assurée par les multiples CD-Rom diffusés avec les revues spécialisées dans l'informatique. Reste l'information sur les videogames édités pour les consoles Nintendo et Sega. Mais on est bien loin du cybermonde qu'il était question d'explorer. Malgré le charme de Cléo (Ndlr : l'animatrice virtuelle de «Cyberflash») et la qualité d'animation de ses lèvres de synthèse. Michel Alberganti, Le Monde du mardi 10 octobre 1995*

Une fois n'est pas coutume, voici un article de Le Monde dans notre revue. Point ici de polémique sur les dangers du jeu vidéo, mais une critique - parfois un peu facile - de l'émission "Cyberflash" diffusée chaque jour sur Canal+. C'est une certitude, cette émission ne fait pas dans le détail. Mais comment le pourrait-elle ? En si peu de temps, il est difficile de faire un tour exhaustif d'un monde aussi complexe que peut l'être Internet. Résumer Internet en cinq minutes, c'est un peu comme tenter de condenser l'œuvre de Victor Hugo en cinq pages. Mission impossible. De plus, lorsqu'on s'occupe d'une émission destinée au grand public comme "Cyberflash", on est alors obligé de "vulgariser". Pas question d'être grossier, mais juste d'être simple. L'information n'est là qu'à titre d'orientation. Libre au spectateur d'en savoir plus en faisant un minimum de recherches. Néanmoins, cet article vous permet d'avoir un aperçu de ce que peut être "Cyberflash" et des services (Minitel) qui l'entourent. Si vous êtes curieux d'en savoir plus sur Internet, je vous donne rendez-vous le mois prochain dans Joypad pour une visite guidée de l'Internet chez Sega, Nintendo, Sony et les autres !

## Ne manquez pas les rendez-vous jeux vidéo !

Outre les excellents "Cyberflash" et "Cyberculture", d'autres émissions se mettent à la mode du jeu vidéo. Si vous voulez voir des images pas comme les autres, rendez-vous le dimanche matin sur TF1 à 10h30 dans le "Disney Club". Vous pourrez par exemple voir des images de Sega Rally pour Saturn le 19 novembre prochain ! Attention, la version que vous pourrez voir est une exclusivité ! Vous pourrez enfin voir les trois circuits, les concurrents... Un rendez-vous à ne pas manquer !

# MORTAL KOMBAT® 3




AVALE ton Goûter
Avant d'avaler tes DENTS







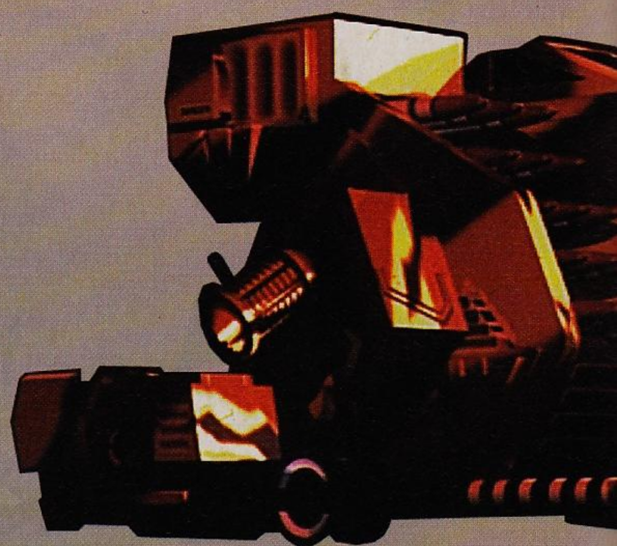


Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO PAL VERSION — GAME BOY — MEGA DRIVE — SEGA GAME GEAR — Williams Entertainment Inc — MIDWAY Midway Manufacturing Company — AKlaim entertainment S.A.

# Robot Wars

## Les machines se tapent sur la tronche



Les gerbes d'hémoglobine laissent place aux gerbes d'étincelles, les os brisés deviennent vérins cassés, les flaques de sang sont taches d'huiles, les combattants ne sont plus de chair et d'os mais d'écrous et de blindages : c'est la guerre ultra-violente des robots de métal, le sport de combat du futur. Pour la deuxième année consécutive, la compétition de Robot Wars s'est déroulée à San Francisco avant de débarquer très bientôt en Europe, en Angleterre d'abord et, espérons-le, en France par la suite. Imaginez une arène en forme de terrain de hockey, au milieu des robots délirants qui s'affrontent téléguidés par leurs maîtres et concepteurs, et tout autour plus de 2 500 fans qui hurlent et scandent les noms de leurs robots préférés : "Vas-y Kitty Puff Puff", "Bouffe-le Test Toaster", ou encore "Fonce The Master, fonce !".

C'est le nouveau sport à la mode dans le milieu des techno-freaks, des programmeurs et étudiants en électronique en tous genres. Les règles sont très simples, chaque concurrent débarque avec son invention de métal, télécommande à la main, tous les coups sont permis ou presque, les machines ne peuvent lancer de projectiles, pas d'explosions ou de munitions. Plusieurs catégories sont disponibles, selon le poids des robots, comme dans le monde de la boxe. Plusieurs styles de compétitions également, avec les duels où le survivant reste en piste et part en finale, en passant par la très excitante mêlée où une dizaine de concurrents se castagnent simultanément, le dernier robot encore capable de bouger est déclaré vainqueur.

Les associations anti-violence ne peuvent rien dire, personne ne souffre, personne n'est

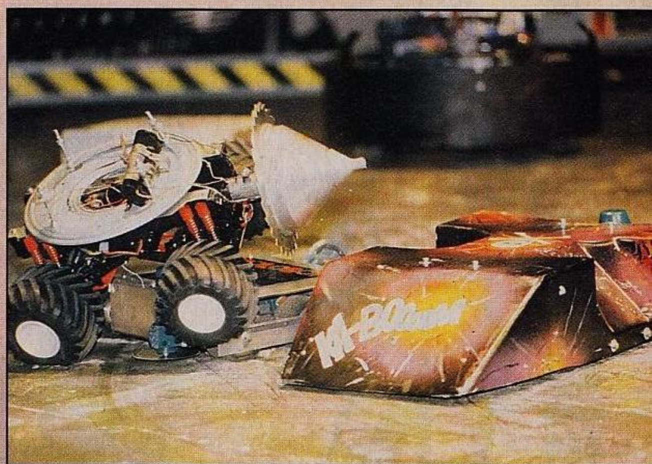


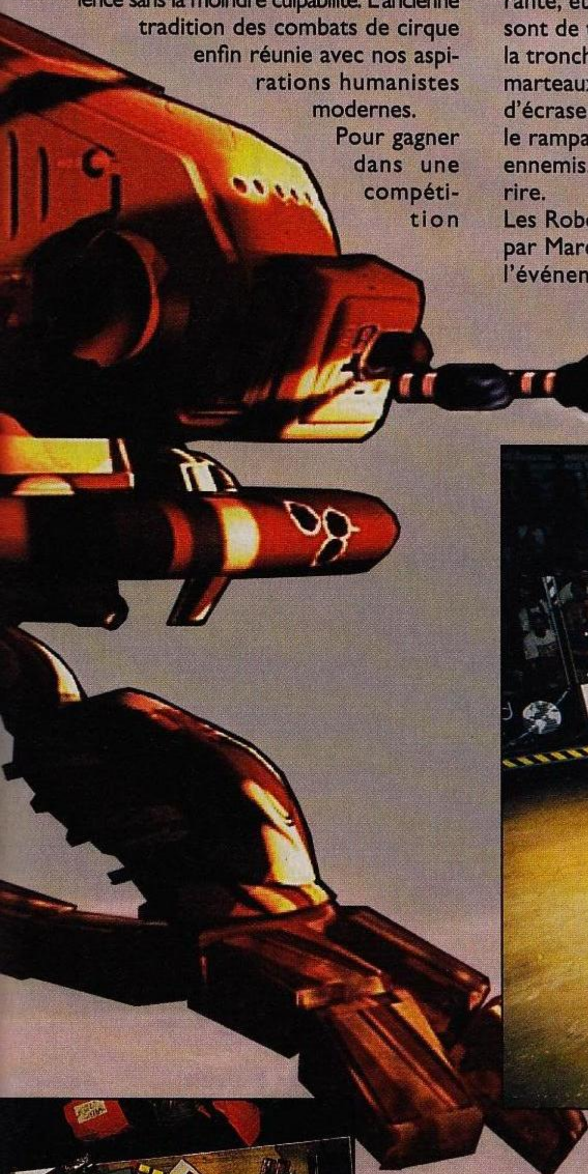





"Arrache-lui la roue, crève-lui la caméra !"

# "T'as vu la patate de métal qu'il lui a mise sur le coin des antennes"





blessé pendant les matchs de Robot Wars, et le public est comblé, recevant sa dose de violence sans la moindre culpabilité. L'ancienne tradition des combats de cirque enfin réunie avec nos aspirations humanistes modernes.

Pour gagner dans une compétition de Robot Wars, il faut réunir plusieurs talents : ingéniosité, imagination débordante voire délirante, et savoir-faire technologique. Les robots sont de toutes formes, la machine qui tape sur la tronche de ses adversaires à coups de larges marteaux, l'engin pelleteuse qui retourne avant d'écraser avec ses lourdes chenilles ou encore le rampant hérissé de clous qui transperce ses ennemis. En tout cas, ils sont tous à mourir de rire.

Les Robot Wars ont été imaginés et organisés par Marc Thorpe, président et co-sponsor de l'événement avec Se Communications. Marc Thorpe était animateur et designer chez Industrial Light and Magic, la fameuse société d'effets spéciaux, pendant douze ans. Vous avez sûrement vu quelques-unes de ses créations dans «Le Retour du Jedi» ou encore dans la trilogie «Indiana Jones». Maintenant, il est l'un des éminents créateurs de jouets en tous genres. L'idée de Robot Wars lui est venue par erreur, par un heureux accident. Alors qu'il bossait sur un projet d'aspirateur télécommandé, "pour que les travaux ménagers soient plus amusants" selon ses propres mots, Marc Thorpe s'est aperçu que son invention était effectivement amusante mais pas très efficace pour nettoyer. Il ne restait plus qu'à créer une seconde machine et les faire s'affronter : les combats de robots étaient nés. Alors si une compétition de Robot Wars est organisée près de chez-vous, n'hésitez pas à faire le déplacement, foi de nom de Dieu de moi-même, ça vaut le coup, crises de rires et joie trépidante assurées.

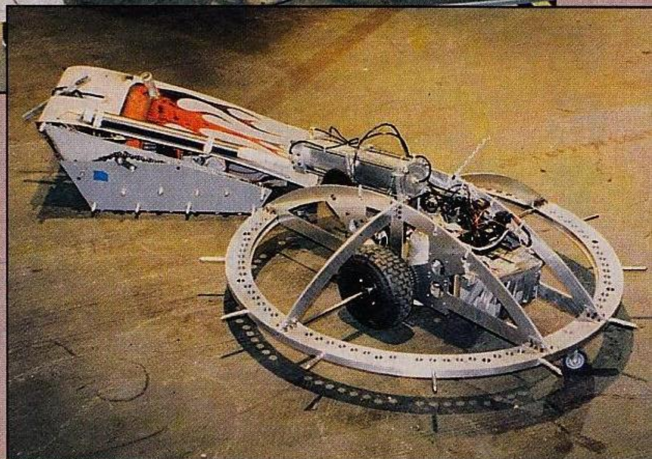
Seb.







Pour plus d'informations, contactez : Robot Warrior Association, Se Communications, 740 Broadway, New York, NY 10003, Tél. : 212/529-2600, Fax 212/420-8216. Ou par internet : http://www.robotwars.com/rwi.



LA BOUTIQUE TOON

# QUE MANGAZONE TOUJOURS DE


Cobra 3 169F


Star Wars 159F

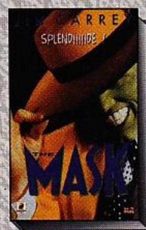

Kojirô 2 169F


Lodoss 5 139F

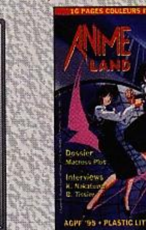

Tenchi Muyo 1 139F


Moldiver 1 139F

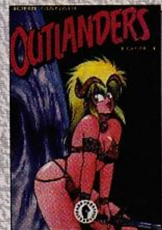

Deus 119F


The Mask 169F


Macross 149F


Animeland 20 35F


Art B. Porco 169F


Outlanders 1 77F


Akira 13 97F


V.G.Ai 9 30F


Gon 1 38F


Gunnm 4 40F


Sailor M.5 37F


Asatte D. 1 77F


Hab. Inf. 1 57F


Homme... 38F


Cyb. W. Z 1 79F

Vidéo STF ❑ **Ah! My goddess 1** 117 F
Mangas F **Akira (1-13)** 97 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9
❑ 10 ❑ 11 ❑ 13 (10/95)
Vidéo VF ❑ **Akira le film** 147 F
Pack **Akira** Vidéo+1 manga au choix 229 F
Mag. **Animeland** ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 35 F
Mag. ❑ **Animeland 18-19** N° double 45 F
Mag. ❑ **Anime Comics N° 3** 30F
Mangas F **Appleseed** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 77 F
Vidéo VF ❑ **Appleseed** 139 F
Manga F ❑ **Asatte Dance** 77 F
Vidéo VF ❑ **Baoh** 139 F
Manga F ❑ **Black Magic** 77 F
Vidéo STF ❑ **Borgman 2058** 147 F

Vidéo STF **Bubblegum** ❑ 1 ❑ 2 139 F
Vidéo VF ❑ **La Cité Interdite** 127 F
Vidéos VF **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 169 F
Pack **Cobra** 2 vidéos au choix 299 F
Vidéo STF ❑ **The Cockpit** 169 F
Mangas F **Crying freeman** ❑ 1 ❑ 2 47 F
Vidéos VF **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 109 F
Vidéos VF ❑ **Cyber City 3** 127 F
Pack **Cyber City** vidéos 1&2&3 399 F
Manga F ❑ **Cyber Weapon Z** 79 F
Vidéo STF ❑ **Deus** 117 F
Manga F ❑ **Dominion** 77 F
Vidéos VF **Dominion** ❑ 1 ❑ 2 129 F
Vidéos VF **Dragon Ball Z** 129 F
❑ **DB 1** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos VF **Dragon Ball Z** 139 F
❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Mangas F **Dragon Ball** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10
❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17
Mangas Jap. **Dragon Ball** 39 F
❑ 36 ❑ 37 ❑ 38 ❑ 39 ❑ 40 ❑ 41 ❑ 42
Pack **DBZ** mangas 39, 40, 41, 42 149 F
Pack **DBZ** 2 vidéos, 1 manga, 1 HC3 299 F
Mangas F **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 (9/95) 37 F
Manga F ❑ **Élementalistes 1** 77 F
Mangas F **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (10/95) 40 F
Vidéo VF ❑ **Gunnm** 127 F
Manga F ❑ **Ikkyu** 57 F
Vidéos STF **Iria** ❑ 1 129 F ❑ 2 ❑ 3 139 F
Mag. **Kaméha reliés** 47 F
❑ 1&2 ❑ 3&4 ❑ 5&6 ❑ 7&8 ❑ 9&10 (10/95)
Vidéo VF ❑ **Ken le film** 149 F

Vidéos VF **Kojirô !** ❑ 1 149 F ❑ 2 169 F
Pack **Kojirô !** vidéos 1&2 299 F
Vidéo STF ❑ **Lodoss 1** (3 ép.) 149 F
Vidéos STF **Lodoss** ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 129 F
Vidéo STF ❑ **Lodoss 5** (2 ép.) 139 F
Pack **Lodoss** 4 vidéos au choix 499 F
Vidéo VF ❑ **Macross le film** 149 F



Vidéos STF **Maps** ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Vidéos VF **Megalopolis** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 99 F
Vidéo VF **Moldiver** ❑ 1 139 F
Mangas F **Nomad** ❑ 1 ❑ 2 97 F
Mangas F **Orion** ❑ 1 ❑ 2 77 F
Vidéo VF **Patlabor** ❑ 1 149 F
Vidéo VF ❑ **Plastic Little** 139 F
Mangas F **Porco Rosso** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 (10/95) 57 F

Art book F ❑ **Porco Rosso** (10/95) 169 F
Vidéo VF ❑ **Ran légende verte 1** 139 F
Mangas F **Ranma 1/2** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos STF **Ranma 1/2** ❑ 1 129 F ❑ 2 139 F
Manga F ❑ **R.G. Veda 1** 47 F
Vidéo VF ❑ **Roujin Z** 139 F
Mangas F **Sailormoon** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5
Vidéos VF **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 139 F
Pack **Saint Seiya** 2 Anime Comics 149 F
Pack **Saint Seiya** vidéos 1, 2, & 3 399 F
Manga F ❑ **Shang-Haï Kaijinzoku 1** 77 F
Vidéo STF **Slow Step** ❑ 1 ❑ 2 139 F
Vidéos VF ou STF **Star Wars** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 159 F
Pack **Star Wars** vidéos 1, 2&3 449 F
Mangas F **Street Fighter II** 47 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéo VF **Tenchi Muyo** ❑ 1 139 F
Vidéo VF Int. -18ans ❑ **Urotsukidôji I** 149 F
Vidéo VF Int. -18ans ❑ **Urotsukidôji II** 167 F
Vidéos STF **Ushio & Tora** ❑ 1 ❑ 2 117 F
Vidéo VF ❑ **Venus wars** 149 F
Mangas F **Video girl Ai** 30 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 (10/95)
Vidéos STF **Yohko** ❑ 1 109 F ❑ 2 117 F

**CARTES HERO COLLECTION 4**
Disponibles en Sailormoon et DBZ (fin 10/95).
❑ **1 sachet de 10 cartes** 25 F
❑ **5 sachets** 119 F ❑ **10 sachets** 209 F
❑ **Boîte de 20 sachets+Poster** 399 F
**Hard Case** ❑ **DBZ** ❑ **Sailormoon** 67 F
❑ **PP Card 27 Set de 34 cartes+laser** 99 F

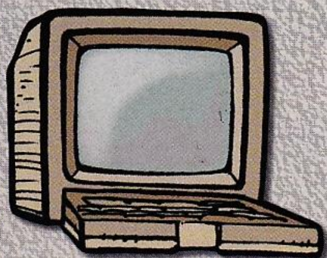
**LA BOUTIQUE TOON** et **MCM** LA CHAINE MUSICALE **vous présentent**

## MANGA ZONE

Mangazone est la première émission (sur MCM, chaîne accessible par câble et Canalsatellite) traitant de japanimation : extraits, reportages...
**Lu->Ve** : 6h55, 7h55, 8h55, 17h10, 19h55, 23h25 **Sa**: 17h30 **Di**: 9h00 et 19h30.
Les samedi et dimanche, il s'agit d'un *Meilleur De*. Toute absence sera punie.




**MANGAZONE LA VIDÉO!**
Si tu ne reçois pas MCM, ou si tu as raté des émissions, tu pourras acheter la vidéo de **MANGAZONE**!
Renseignements sur le **3615 TOON** ou par téléphone au (16-1) 49 76 19 63



## 3615 TOON

**News** japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, **Son Gotoon** (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Pixtel*) ne coûte que **1,29 F**/mn, et non plus 1,27 F/mn, vu que la TVA a augmenté. C'était la rubrique «L'état ne répercute pas la hausse de la TVA».

**3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !**

## DRAGON BALL Z
**HERO COLLECTION 4, ART BOOKS, ANIME COMICS...**

**PP CARD 27 DBZ** **HC4 S.M.** **HC4 DBZ**











Le 17 ème tome de Dragon Ball correspont à DBZ.



**149F**
Dragon Ball: les 2 Anime Comics




**499F**
Dragon Ball: les 3 Art-books





























































# A JAPANIMATION T'INFORME !



Crisis 1 139F — BB Crisis 2 139F — Appleseed 139F — Roujin Z 139F — Megalopolis 3 99F — Street Fighter 149F

Baoh 139F — Patlabor 149F — The Cocpit 169F — Golgo 13 139F — Iria 3 139F — Plastic Little 139F

## DBZ 42: 35F




C'est FINI ! découvrez les dernières aventures de Son Gokû et de ses amis... Une des plus célèbres saga qui s'achève dans ce dernier tome, le 42, en japonais.



Cal.endrier 96 Sailor Moon 41x73cm 169F

### ANIME COMICS

Anime Comic Jap. **Dragon Ball Z** 79 F
- ❑ 1 **Garlic** (Vidéo n°1)
- ❑ 2 **Docteur Willow** (Vidéo n°2)
- ❑ 3 **Thalès** (Vidéo n°3)
- ❑ 4 **Super Namek** (Vidéo n°4)
- ❑ 5 **Cooler** (Vidéo n°5)
- ❑ 6 **Metal Cooler** (Vidéo n°6)
- ❑ 7 **Cyborgs** (Vidéo n°7)
- ❑ 8 **Broly** (Vidéo n°10)
- ❑ 9 **Bojack** (Vidéo n°9)
- ❑ 10 **Le Retour de Broly**
- ❑ 11 **Bio Broly**
- ❑ **Spécial 1 Badack** (Vidéo n°10)
- ❑ **Spécial 2 Trunks Story** (Vidéo n°11)

Anime Comic Jap. **Saint Seiya** 79 F
- ❑ 1 **Abel** (Vidéo n°1)
- ❑ 2 **Eris** (Vidéo n°2)
- ❑ 3 **Asgard** (Vidéo n°3)
- ❑ 4 **Armagedon** (Vidéo n°4)

## NOUVEAUTÉS-NOUVEAUTÉS-NOUVEAU

### MANGAS
- Mag. F ❑ **Animeland 20** 35 F
- Manga F ❑ **Akira 13** 97 F
- Manga F ❑ **Au nom de la F.** 57 F
- Manga F ❑ **Asatte dance 1** 77 F
- Mangas F ❑ **Dragon Ball 18** (mi11) 37 F
- Manga Jap. ❑ **Dragon Ball 42** 35 F
- Manga F ❑ **Gon 1** 38 F
- Manga F ❑ **Gunnm 4** 40 F
- Manga F ❑ **Habitant de l'inf. 1** 57 F
- Mag ❑. **Kaméha reliés 9&10** 47 F
- Manga F ❑ **Kiro** 57 F
- Manga F ❑ **Outlanders 1** 77 F
- Manga F ❑ **Porco Rosso 3** 57 F
- Art book F ❑ **Porco Rosso** 169 F
- Manga F ❑ **Sailormoon 5** 37 F
- Manga F ❑ **Video girl Ai 9** 30 F

### VIDÉOS
- Vidéos STF **Ah! my goddess** ❑ 1 ❑ 2 119 F
- Vidéo VF ❑ **Appleseed** 139 F
- Vidéo VF ❑ **Baoh** 139 F
- Vidéo STF ❑ **Bubblegum C. 2** 139 F
- Vidéo VF ❑ **La Cité Interdite** 127 F
- Vidéo VF ❑ **Cobra 3** 169 F
- Vidéo STF ❑ **The Cockpit** 169 F
- Vidéo VF ❑ **Golgo 13** 139 F
- Vidéo STF ❑ **Iria 3** 139 F
- Vidéo STF ❑ **Lodoss 6** 139 F
- Vidéo VF ❑ **The Mask** 169 F
- Vidéo VF ❑ **Megalopolis 4** 99 F
- Vidéo VF ❑ **Moldiver 1** 139 F
- Vidéo VF ❑ **Patlabor 1** 99 F
- Vidéo VF ❑ **Plastic Little** 139 F
- Vidéo VF ❑ **Roujin-Z** 139 F
- Vidéo VF ou STF ❑ **Star Wars 1-2-3** 169 F
- Vidéo VF ❑ **Street Fighter II** 149 F
- Vidéo VF ❑ **Tenchi Muyo** 139 F

### CARTES
- **Hero collection 4** Sailormoon ou DBZ
- **PP Card 27 DBZ**
- ❑ **Set de 34 cartes+1 laser** 79 F

### PACKS
- Pack **DB Jap.** 39+40+41+42 149 F
- Pack **Lodoss** 4 vidéos au choix 499 F
- Pack **Star Wars** 3 films VF ou STF 449 F

## SÉRIES TÉLÉ: 99F LA CASSETTE !

éos contiennent chacune 2 épisodes de la série diffusée à la haque cassette dure 40 minutes environ. Il existe 4 volumes par 'est-à-dire 8 épisodes en tout par série.

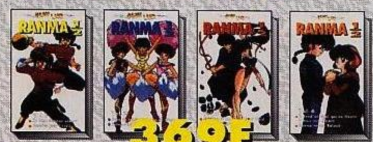
- Vidéos VF Série Télé **Ken** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
- Pack Série Télé **Ken** 4 vidéos 1,2,3 et 4 369 F
- Vidéos VF Série Télé **Nicky Larson** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
- Pack Série Télé **Nicky Larson** 4 vidéos 1,2,3 et 4 369 F
- Vidéos VF Série Télé **Ranma 1/2** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
- Pack Série Télé **Ranma 1/2** 4 vidéos 1,2,3 et 4 369 F
- Vidéos VF Série Télé **Sailormoon** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
- Pack Série Télé **Sailormoon** 4 vidéos 1,2,3 et 4 369 F
- Vidéos VF Série Télé **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
- Pack Série Télé **Saint Seiya** 4 vidéos 1,2,3 et 4 369 F




Pack Série Télé Saint Seiya : Vidéos 1,2,3 et 4




Pack Série Télé Ken : Vidéos 1,2,3 et 4




Pack Série Télé Ranma 1/2 : Vidéos 1,2,3 et 4




Pack Série Télé Sailormoon : Vidéos 1,2,3 et 4

Pack Série Télé Nicky Larson : Vidéos 1,2,3 et 4




es 3 vidéos Saint Seiya VF




Les 4 vidéos Lodoss STF au choix




Star Wars 1, 2 et 3 en VF ou STF




Les 2 vidéos Cobra VF




Les 2 vidéos Kojirô! VF




choix: 4 vidéos DBZ+1 manga Dragon Ball




2 vidéos DBZ, 1 manga DB, 1 HC3




Gunnm: vidéo+2 mangas au choix




Dragon Ball: mangas 39, 40, 41, 42

## OMMANDE, CATALOGUE :




**écoupez**, recopiez ou photocopiez le bon de mmande ci-contre et postez-le nous avec le ement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.

**adeau** : 1 PP card par commande, 5 pour une commde de plus de 350F (jusqu'au 31/10/95).

**xpédition des Colissimos** le jour même de réception de la mmande! (Hors rupture de stock, bien sûr)

**ais de port fixes** (27F), quel que soit le nombre d'articles.

**atalogue couleur gratuit :** Demandez-le nous par téléphone, itel, ou à l'aide du bon ci-contre.

**rand carré vide :** Il y a lques instants seulement, e zone était vide, aussi me -je empressé de la remplir ces quelques mots vides sens. Allez en paix.



**3614 TOON**
Commande
Infos, Promos

**(16.1) 49.76.19.63**
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

**LA BOUTIQUE TOON**
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

## BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

| | ARTICLES COMMANDÉS | PRIX |
|---|---|---|
| 1 | | |
| | CADEAU Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 31/10/95 ! | Gratuit |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| | CADEAU 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 31/10/95 ! | Gratuit |
| | Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas) | Gratuit |

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
JP1195
Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)

| FRANCE MÉTROPOLITAINE : | |
|---|---|
| Envoi normal (5 jours environ) | 27 F |
| Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP) | 37 F |
| Supplément envoi recommandé | 12 F |
| **BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :** | |
| Envoi économique | 60 F |
| **DOM/TOM :** frais de port sur devis | |
| **Contre-remboursement : ajoutez** | 39 F |
| **TOTAL À PAYER** | |

- ❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
- ❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
- ❑ Contre Remboursement
- ❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
- ❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ____ ____ ____ ____

Expire à fin : __ / __

**Signature :**

# NEWS NEWS NEWS NE



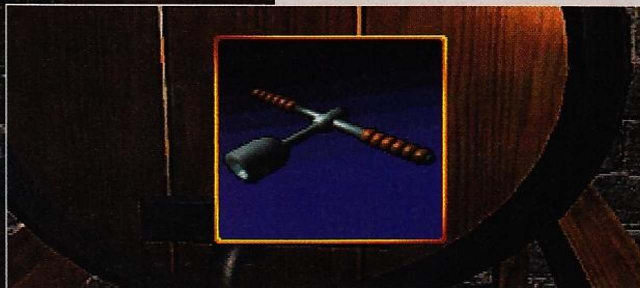
# D'S DINNING TABLE

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM

Le grand jeu à la mode pour janvier est un jeu d'aventure sur Saturn. Celui-ci est en train de cartonner au Japon, et les deux CD qui arriveront chez nous seulement après Noël risquent de bien marcher chez tous les amateurs d'aventure. Attention, quand je parle d'aventure, il s'agit plutôt d'un jeu issu de l'univers micro mais utilisant la 3D polygonale. Vous vous baladez à la façon Yumemi (un jeu qui arrive aussi chez nous sur Saturn sous peu) et devez découvrir des items pour passer les divers pièges du jeu. L'univers est malsain, sombre et gothique. Les amateurs de RPG à la Magic Ray Earth passeront donc leur chemin. Pour le scénar, c'est du malsain, c'est ce qui a plu aux Japonais. L'action se déroule en 1997. Dans un hôpital de Los Angeles, un grand professeur devient fou et massacre tout le monde à la façon mass-murderer. Seule sa propre fille, Laura, va pouvoir mener la vraie enquête, celle qui nous fera tout comprendre. Le jeu commence dans la maison de son père qui, du coup, est devenu un vampire... La suite en janvier !







# TIME COMMANDO

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ADELINE SOFTWARE

Un peu moins connu que sa grande sœur, Delphine Software, Adeline n'en est pourtant pas à son coup d'essai puisque c'est cette société qui avait créé, souvenez-vous, le sublime LBA sur PC, titre que l'on retrouvera très bientôt sur Saturn et PlayStation. Ce nouveau titre de la firme française, Time Commando est un jeu de bourrin comme on les aime (les fleurs et les petits oiseaux, paix et amour) avec force polygones pour le rôle principal du Rambo local, et un peu de mapping de-ci de-là. Cette fois, vous voyagerez à travers le temps, chaque niveau étant une nouvelle époque à découvrir. Comme vous pouvez vous en douter, de nombreuses armes sont au programme (on ne va pas vous laisser comme ça !), pour que vous puissiez vous amuser comme un petit soldat. Entre Loaded (en test dans ce numéro) et Lone Soldier, un titre déjà "niouzé", les amateurs de kalachnikov en bandoulière vont être ravis !



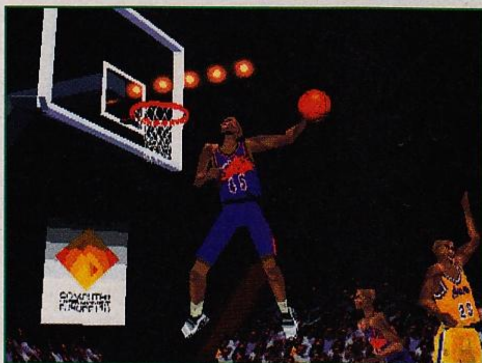


# TOTAL NBA'96

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY

Comme on vous le laissait entendre dans le dernier numéro, Total NBA'96 est en démonstration non jouable dans le CD #1 donné avec les premières fournées des PlayStation. Lorsque nous l'avons vu, nous n'avons pas pu nous empêcher de vous présenter quelques photos. Cette fois, avec une version plus aboutie (toutes les équipes de la NBA ont d'ores et déjà été intégrées), nous ne pouvons pas, là encore, résister à vous montrer plus de photos, d'autant qu'elles sont d'une beauté incroyable. Ce n'est pourtant rien à côté des animations très réalistes, et des dizaines de "dunks" qui ne le sont pas moins, intégrées dans ce jeu. C'est simple, grâce aux nombreuses caméras que vous pouvez changer à loisir, aussi bien durant le replay que durant les matches eux-mêmes, vous allez sans aucun problème, bien installé dans votre fauteuil, pouvoir décortiquer un "smash", une passe ou encore un tir à trois points ! Il faut le voir pour le croire. Créé par l'équipe interne de Sony Europe dirigée par le génial Phil Harrisson, ce futur grand hit fera certainement énormément d'heureux, et chez les fanas de basket et chez les fanas de jeux vidéo. Si vous êtes les deux à la fois, alors là... heu-reux !









# FLASHBACK

MACHINE : JAGUAR
EDITEUR : ATARI





Non, vous ne rêvez pas, Flashback, le jeu mythique de l'éditeur français Delphine Sofware existe bel et bien sur la console Jaguar d'Atari. J'y ai joué, je peux vous le dire ! Bilan ? Eh bien, malgré son arrivée très très tardive sur cette machine, la qualité du soft est bonne, bien que sur une 64 bits on aurait pu s'attendre à beaucoup mieux. Notamment en ce qui concerne les scènes cinématiques, très en-deçà techniquement de ce que l'on a vu sur PC. Autrement, au niveau de la jouabilité, c'est impeccable : on arrive à tout faire sans se poser de questions existentielles. Voilà, vous êtes prévenus : les possesseurs de Jaguar seront certainement ravis de pouvoir y jouer, et les autres d'apprendre que ce titre est d'ores et déjà disponible...



# PHANTASY STAR IV

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA

La suite des aventures de nos amis les gens qui vont aller battre des centaines de dragons, gorilles, géants, et autres elfes mortels, et qui vont également sortir vainqueurs de dizaines de "donjons" complètement tarabiscotés dans lesquels ils vont rester de très nombreuses heures coincés, parce que pour trouver la sortie, bonjour la galère, va enfin sortir en langue française. Ouf ! Ceux qui ont suivi tous ces superbes voyages "transcendentaux" vont en effet être ravis. Ils pourront toujours se dire que d'ici l'an 2000, s'ils n'ont rien à faire, ils auront enfin trouvé une occupation digne de ce nom !






# CUTTHROAT ISLAND
## UNE CHASSE AU TRÉSOR VIDÉO-LUDIQUE !



MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ACCLAIM

Le dernier jeu en date reprenant le scénario d'un futur film (il sort ces temps-ci aux États-Unis avec, dans le rôle-phare, Genna Davis) se passe au temps des flibustiers de la belle époque. On va dire au XVIIe siècle pour ne fâcher personne. Vous êtes dans la peau de cette jeune fille bien sous tous rapports et n'avez qu'un seul but : celui de découvrir les quatre trésors bien cachés au fin fond d'on ne sait quelles contrées reculées de ces îles qui ne figurent même pas sur les cartes de la marine d'époque. Bien évidemment, on a affaire là à de la pure plate-forme mais avec énormément de coups à l'épée (voire même projections) pour le sprite principal qui peut se déplacer sur plusieurs plans. À noter qu'une surprise attend les joueurs qui auront retrouvé les quatre trésors cachés du jeu... On vous en dira plus très bientôt !





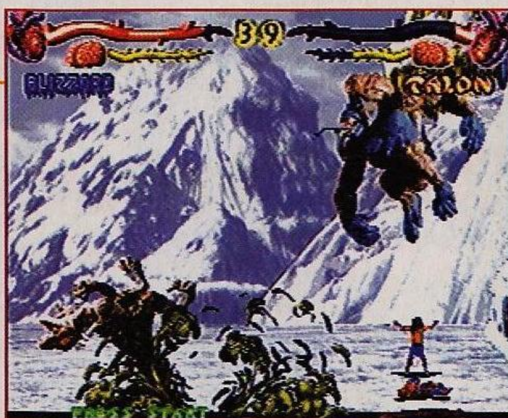


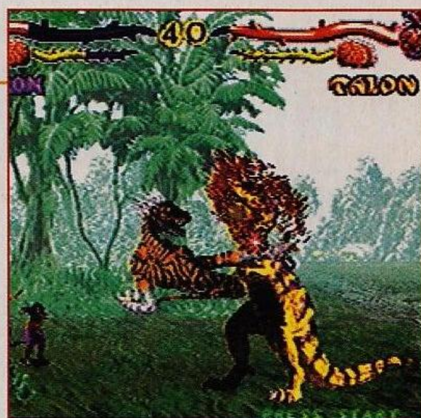









# PRIMAL RAGE

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

Si l'on en croit le dossier de presse, Primal Rage serait le plus gros succès d'Arcade pour l'année 1994, dans le monde entier ! En réalité, cela m'étonnerait énormément vu les gros titres que Sega a sortis durant cette période au Japon et ailleurs sur la planète. Remarquez, "plus gros succès" ne veut pas forcément dire plus rentable. Refermons la parenthèse...Bref, le jeu où l'on dirige des dinosaures sera donc disponible sur PlayStation dans pas très longtemps. C'est-à-dire en novembre de cette année, en même temps que les versions Saturn, 3DO, 32X et Jaguar CD. Voilà...




# QUARTERBACK CLUB '96




MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : ACCLAIM

Les éditeurs persistent et signent avec le football américain. Il faut donc croire que ce sport marche en matière de jeux vidéo, c'est curieux... En effet, on ne trouve pas vraiment beaucoup de Français qui jouent au foot américain, et pourtant, tous les ans, les nouvelles moutures de simulations déjà sorties arrivent. Ce Quarterback Club version 96 fait partie de ce lot bien tristounet, qui n'apporte en général pas grand-chose outre les nouvelles équipes réactualisées selon la saison précédente. Peut-être QC'96 profitera de l'absence de sortie des autres classiques comme John Madden ou Joe Montana. Peut-être QC'96 aura-t-il du mal face aux simulations qui vont pleuvoir sur 32 bits à grands renforts de polygones et de Motion Video ? Qui sait en fait ce que Noël réservera aux simulations de foot US ? Qui sait d'ailleurs ce que Noël réservera aux jeux vidéo en général en France ?

## TELEX...TELEX...TELEX...

### LA COMPIL'SONIC

Une compilation regroupant Sonic, Sonic II et Dr. Robotnik est d'ores et déjà disponible sur Megadrive, depuis le début du mois d'octobre, et est proposée au prix de 199 F. D'autres jeux Megadrive sont aussi à la baisse : Ecco 2 et Sonic et Knuckles sont par exemple à 199 F. Côté Mega CD, on trouvera Sylpheed et Ecco au prix de 99 F chacun. Enfin de bonnes nouvelles !

### LE PRIX DE LA SATURN BAISSE !

Dès aujourd'hui, la Saturn change de prix ! Sony n'a plus qu'à bien se tenir. La console de Sega sera disponible au prix de 2 590 F avec le jeu Daytona USA. On se retrouve donc au même prix que la PlayStation + un jeu. De plus, tous les acheteurs de Saturn à plus de 3 000 F pourront recevoir chez eux un titre gratuit. Il leur suffira pour cela d'appeler Sega. Bien entendu, il faut que la Saturn soit "officielle". Ça ne marche pas pour les Saturn d'import. Le jeu Cyber Speedway sera quant à lui vendu au prix de 349 F et Myst à 399 F.

TELEX...TELEX...TELEX...

# Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !

EARTHWORM JIM 2



**Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.**

*Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.*

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- *Plus de 5 nouvelles armes !*
- *Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Snott jusqu'à la victoire !*
- *Retrouve tes personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !*













TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX

Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris
Service consommateur. Tél : 53 68 10 00




# RAVE RACER

MACHINE : ARCADE
EDITEUR : NAMCO







Prévu pour le printemps de l'année prochaine, Rave Racer, la véritable suite tant attendue de Ridge Racer, est actuellement en cours de finalisation dans les locaux de Namco... pour la PlayStation. Il se murmure même qu'elle serait prête courant mars 1996. Au vu de ces quelques photos de la version Arcade, on ne peut que constater le travail de titan effectué par les programmeurs et graphistes qui s'en sont donné à cœur joie pour nous pondre un titre quasi révolutionnaire. On l'attend avec impatience !

# T-MEK

MACHINE : MEGADRIVE 32X
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

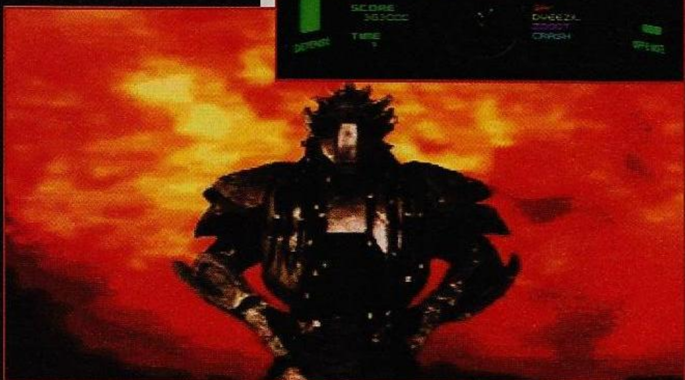
Décidément, il pleut des news pour la MD 32X ! C'est vrai qu'à partir de deux, c'est un peu l'avalanche, sans vouloir être trop méchant. Cette fois, vous êtes dans la peau de robots géants et devez... tout détruire ! En tout, six arènes géantes, deux joueurs en écran splitté, et d'autres choses que vous découvrirez par vous-même. Si ça vous intéresse. Pour l'heure, regardez les photos.











# DU NOUVEAU À LEVALLOIS !

C'est dingue comme le monde est bizarrement fait ! Figurez-vous qu'en allant à Joypad, comme chaque matin, je découvre en chemin une nouvelle boutique de jeux vidéo, encore inconnue dans le quartier. Son nom, Warp Zone, m'a tout de suite sauté aux yeux. À l'intérieur, tout l'univers magique que nous aimons tant était représenté. Des machines et des jeux pour tous les goûts et toutes les bourses, puisque sont dignement représentés, la Megadrive, la Super Nintendo, la Saturn, la PlayStation et le CD-Rom PC. Du neuf et de l'occasion pour les passionnés, par des passionnés. Alors, si vous passez dans le coin, pensez-y. Voici leur adresse : 31, rue Pierre Brossolette, 92300 Levallois Perret. Tél. : 47.30.14.18. On voulait vous le dire, parce qu'on passe devant tous les matins.






MACHINE : MEGADRIVE 32X
EDITEUR : CORE DESIGN

## THE SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF

Que les amateurs de golf se réjouissent ! Que les possesseurs de 32X se réjouissent ! Que les amateurs de golf ET possesseurs de 32X se réjouissent doublement ! Ce nouveau Golf de Core Design est là pour les combler. Utilisant pleinement la 3D temps réel, ce nouveau jeu vous propose toutes les véritables sensations d'un joueur professionnel. Il y a énormément d'options, dont le choix du parcours, du nombre de joueurs (jusqu'à 4) et puis tout le reste que vous découvrirez par vous-même, parce qu'un golf ne restera jamais qu'un golf, alors, faut pas non plus trop me prendre la tête avec ! Et puis, c'est un jeu 32X, alors...
















## TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...TELEX... TELEX...

### LA CARTE MPEG EN VENTE

Depuis quelques jours, la carte vidéo MPEG de la Saturn, qui permet, je le rappelle, de lire les CDV au format compact disc, est disponible au prix de 1 200 F. Le kit comprend la carte Mpeg elle-même, une notice et un CD de démos de clips vidéo. Rappelons que plus de 150 films constituent actuellement le catalogue "utilisable" avec cette carte de décompression.

### SATURN SUR INTERNET

Un département spécifique a été créé au sein de Sega Japon dans l'optique de développer les applications multimédia de la console Sega Saturn. Une de ces premières applications est un modem qui permettra de connecter la Sega Saturn au réseau Internet. Ce modem sera disponible mi-96 au Japon et permettra d'avoir accès directement, sur un simple écran de télévision, au plus grand réseau on-line du monde. Vivement son arrivée en France !

# Johnny Mnemonic

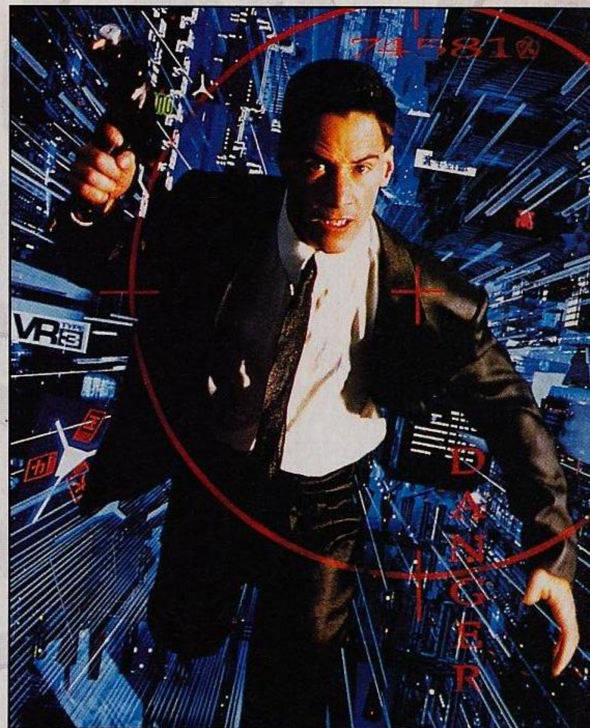
**«J'avais des centaines de méga-octets planqués dans la tête selon la technique idiot/savant, des informations auxquelles je n'avais consciemment aucun accès.»**

*William Gibson, inventeur du cyberspace et auteur de Johnny Mnemonic.*



près Traque sur Internet d'Irwin Winkler (Music Box, La Liste Noire) avec Sandra Bullock, c'est au tour de Johnny Mnemonic de débarquer sur les écrans panoramiques français. Dans ce film, Robert Longo le réalisateur ne se contente pas de montrer sans grande subtilité les éventuels méfaits d'internet. Avec 26 millions de dollars en poche, il réalise son premier long métrage et aussi l'un de ses rêves : la mise en images du cyberspace, univers extravagant si habilement décrit par l'écrivain américain William Gibson. Qu'est-ce que le cyberspace ? «Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne des concepts mathématiques... Une représentation graphique de données extraites de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières des villes dans le lointain.» Citation tirée de l'ouvrage de référence pour tous les cyberpunks Neuromancer de William Gibson, prix Hugo en 1984. Une balade au cœur de ce monde tourmenté vous tente ? Qu'à cela ne tienne, d'ici quelques années, vous pourrez investir le cyberspace à loisir, des lunettes sur le nez et des gants tactiles sur les mains... Et ainsi, faire comme l'acteur Keanu Reeves (mister Speed) dans le film. À ne pas manquer donc, les dix premières minutes de Johnny Mnemonic où le spectateur se retrouve catapulté dans les circuits d'un PC version deuxième millénaire, entièrement réalisés en images de synthèse. À l'aide de la réalité virtuelle, le jeune Johnny parcourt les autoroutes de l'information, s'en écarte, et récupère tout un tas de données qu'il revend moyennant finance. Une puce greffée dans le cerveau lui permet d'emmagasiner des tonnes d'infos que seule une phrase délivrée par le commanditaire de l'opération peut faire ressortir. Frank Herbert appelle cela la «compulsion hypnotique» (Dune). Seulement, voilà, l'immense mémoire de métal de ce héros des temps futurs recèle des secrets très convoités par un tueur alias le Prêcheur (mais, ne serait-ce pas Dolph Lundgren grimé en télévangéliste psychotique ?). La suite n'est que course effrénée entre les States et la Chine pour échapper au sort que lui réserve le chasseur de têtes - et pour cause. Palpitant ? Certes. Surtout si l'on sait qu'il sera possible dans quelques mois d'incarner l'espion-cyborg dans un jeu vidéo signé Sony Imagesoft USA. Hélas, il semblerait que l'adaptation de Johnny Mnemonic sur CD-Rom ne corresponde pas aux attentes du public du Vieux Continent.



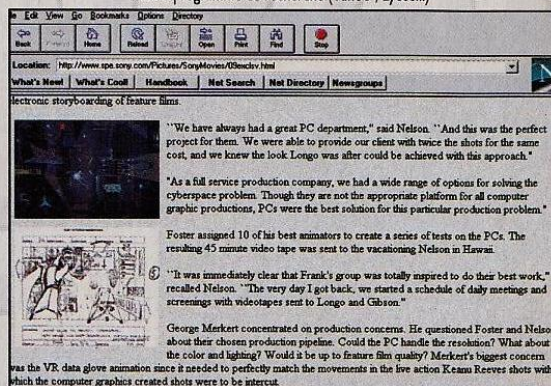



Sa sortie n'est par conséquent prévue qu'outre-Atlantique... pour le moment. Il y a pourtant matière à produire un excellent titre ! À l'heure où les services on-line et internet - leurs excès surtout - sont au centre de l'actualité, que d'aucuns essayent de définir ce territoire virtuel, de le délimiter et de légiférer, les Américains en tête, les idées de scénarios fourmillent. Les cinéastes français ne sont d'ailleurs pas en reste, puisque Jean-Jacques Beneix prépare un film intitulé Reproduction Interdite. Un bienfait, si tant est que l'approche soit justifiée et soignée, pour le Septième art et subséquemment pour les jeux vidéo liés aux nouvelles technologies 32 et - pourquoi pas - 64 bits. Les zolies images vont donc pleuvoir d'ici peu avec, espérons-le, l'interactivité en plus...

BENJI




Si Johnny Mnemonic s'inspire d'Internet et du Cyberspace, inversement, Internet traite de Johnny Mnemonic... et des futur films Cyber. Pour les connectés : tapez le titre du film dans votre programme de recherche (Yahoo ; Lycos...)



le Edit View Go Bookmarks Options Directory

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/03exclsv.html

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Newsgroups

lectronic storyboarding of feature films.

"We have always had a great PC department," said Nelson. "And this was the perfect project for them. We were able to provide our client with twice the shots for the same cost, and we knew the look Longo was after could be achieved with this approach."

"As a full service production company, we had a wide range of options for solving the cyberspace problem. Though they are not the appropriate platform for all computer graphic productions, PCs were the best solution for this particular production problem."

Foster assigned 10 of his best animators to create a series of tests on the PCs. The resulting 45 minute video tape was sent to the vacationing Nelson in Hawaii.

"It was immediately clear that Frank's group was totally inspired to do their best work," recalled Nelson. "The very day I got back, we started a schedule of daily meetings and screenings with videotapes sent to Longo and Gibson."

George Merkert concentrated on production concerns. He questioned Foster and Nelson about their chosen production pipeline. Could the PC handle the resolution? What about the color and lighting? Would it be up to feature film quality? Merkert's biggest concern was the VR data glove animation since it needed to perfectly match the movements in the live action Keanu Reeves shots with which the computer graphics created shots were to be intercut.

Johnny Mnemonic réalisé par Robert Longo sort le 22 novembre en France.
A venir : Hackers, film sur les pirates d'Internet et Virtuosity, avec l'acteur Denzel Washington.



## Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

**Dragon Ball Z**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vol. 1 | A la Poursuite de Garlic | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 2 | Le Robot des Glaces | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 3 | Le Combat Fratricide | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 4 | La Menace de Namec | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 5 | La Revanche de Cooler | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 6 | 100.000 Guerriers… | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 7 | L'Offensive des Cyborgs | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 8 | Broly le Super Guerrier | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 9 | Mercenaires de l'Espace | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 10 | Le Père de Son Goku | ~~149 F~~ | 119 F |
| Vol. 11 | L'histoire de Trunks | ~~149 F~~ | 119 F |
| **Dragon Ball** | | | |
| Vol. 1 | La légende de Shenron | ~~149 F~~ | 119 F |

PACK 2 vol. au choix **230F** Soit 115 F le volume

PACK 8 vol. au choix **800F** Soit 100 F le volume

PACK 4 vol. au choix **440F** Soit 110 F le volume

PACK 10 vol. au choix **1000F** Soit 100 F le volume

PACK 6 vol. au choix **630F** Soit 105 F le volume

PACK 12 vol. au choix **1188F** Soit 99F le volume

## Les 4 Nouvelles Cassettes

en version Française Intégrale Sortie prévue pour Fin Novembre



| | | |
|---|---|---|
| Le Retour de Broly | ~~149 F~~ | 139 F |
| L'attaque des bioroïds (Bio Broly) | ~~149 F~~ | 139 F |
| Dragon Ball Le château du démon | ~~149 F~~ | 139 F |
| Dragon Ball L'aventure mystique | ~~149 F~~ | 139 F |
| Pack 2 Cassettes au choix | ~~298 F~~ | 270 F |
| Pack 3 Cassettes au choix | ~~447 F~~ | 390 F |
| Pack 4 Cassettes | ~~596 F~~ | 500 F |

Jacquettes en préparation et non définitives











TV Animation Part 1



Complete illustrations



Story Guide



Art Book GOZITA



Animé Comics GOZITA



K 7 GOZITA



Extrait TAPION



Art Book TAPION



Extrait TAPION

## Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

| | | |
|---|---|---|
| Vol 1 | Complete illustrations | 150 F |
| Vol 2 | Story Guide | 180 F |
| Vol 3 | TV animation Part 1 | 180 F |
| Vol 4 | World Guide | 150 F |
| Vol 5 | TV animation Part 2 | 180 F |
| Vol 6 | Movies & TV Specials | Fin 12/95 |
| Vol 7 | Dragon Ball | Fin 01/96 |



| | |
|---|---|
| Art Book Gozita | 129 F |
| K7 Vidéo PAL VO Gozita | 99 F |
| Animé Comics Couleur Gozita | 75 F |

Enfin les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

**«Les fans vont se l'arracher»**

## Le dernier Film DBZ

**TAPION**

**dans un jump Animé Collection**

**Certainement l'un des plus beau de l'année 1995**

**119 Francs le Volume**

## Animé comics japonais tout en couleurs 75 Francs le volume



Kourat · Métal Kourat · Baddack · Les Cyborgs · Trunk Story · Broly · Bojack



Super Namek · Garlic · Docteur Willow · Le retour de broly · Garlic · Bio Broly · Gozita

## Manga en Noir & blanc japonais
42 Volumes disponibles à 39 Francs le volume



DBZ N° 38 · DBZ N° 39 · DBZ N° 40 · DBZ N° 41 · DBZ N° 42

## Figurines Super Battle Collection

| | |
|---|---|
| Du Volume 1 au 9 | 75 Francs la figurine |
| Le volume 10 | 135 Francs la figurine |
| Du Volume 11 au 16 | 119 Francs la figurine |




Vol 1 Son Gokou · Vol 2 Super Sayan Son Gokou · Vol 3 Picollo · Vol 4 Vegeta · Vol 5 Trunks · Vol 6 Freezer · Vol 7 Super Sayan Vegeta · Vol 8 Son Gohan · Vol 9 Super Sayan Son Gohan · Vol 10 Super Sayan Broly · Vol 11 Cell · Vol 12 Super Sayan Trunks · Vol 13 Super Sayan Son Gohan · Vol 14 Great Sayaman · Vol 15 Son Goten · Vol Trun

Full Action Kit N° 4 GOKU Ultra
**259 F** La figurine
N° 5 GOTREK
N° 6 GOZITA

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples



# AMICROPUCE

**ORLEANS**
19 rue Ste Catherine
**Tel 38 68 15 50**
**TOURS**
97 Avenue de Grammont
**Tel 47 20 56 81**




**Prix Spécial NOEL K7 GOZITA 99 F**

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**
**Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14**

## GOODIES

**Heros Collection 4 DBZ**

| | |
|---|---|
| Le sachet de 10 cartes | 20 F |
| Les 5 Sachets | 195 F |
| Les 20 Sachets + Poster | 360 F |

**Power Level 14 DBZ**
**Cardass DBZ Série 23**
**Cardass DBZ Adventure**

| | |
|---|---|
| Les 5 Cartes | 25 F |
| Les 10 Cartes | 45 F |
| Les 20 Cartes | 80 F |

**Cartes de Collection DBZ**

| | |
|---|---|
| Ramicard DBZ | 10 F |
| Photos DBZ | 10 F |
| Shitajiki DBZ | 30 F |

**POGS DBZ**

| | |
|---|---|
| 3 Géant Mats | 20 F |
| 3 Moyen Mats | 15 F |
| 9 Normaux | 10 F |

**DIVERS DBZ**

| | |
|---|---|
| Sachet de 35 PP Card 27 DBZ | 70 F |
| Changing Cards DBZ | 5 F |
| Hard case PP card 27 DBZ | 60 F |
| Kit PP car 27 GM DBZ | 160 F |
| Classeur de cartes DBZ | 100 F |
| Set de 5 diapositives DBZ | 50 F |
| Marque page DBZ | 8 F |
| Film Collection DBZ | 5 F |
| Visioneuse DBZ | 60 F |
| Figurine DBZ SD résines | 30 F |

**Spécial ANNIVERSAIRE Power Level 13 DBZ**
**40 Cartes différentes dont 2 Brillantes 100 Franc**




## PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION

**114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes**
1 Sachet comprend 12 Cartes dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

| | | |
|---|---|---|
| Le Sachet | ~~35 F~~ | 25 F |
| 5 Sachets avec 1 hologramme | ~~175 F~~ | 120 F |
| 10 Sachets avec 2 hologrammes | ~~350 F~~ | 230 F |
| 15 Sachets avec 3 hologrammes | ~~525 F~~ | 345 F |
| 20 Cartes différentes dont 1 brillante | | 48 F |
| 40 Cartes différentes dont 3 Brillantes | | 92 F |
| 80 Cartes différentes dont 7 Brillantes | | 176 F |
| La collection complète dont 12 Brillantes | | 440 F |

**MEGA PROMO 4 Sachets pour 90 Francs**

**La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F**
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 5,00 F la carte



Carte 3D hologramme des trading DBZ

## Batman Forever

| | |
|---|---|
| Super Nes | 395 F |
| Megadrive | 345 F |





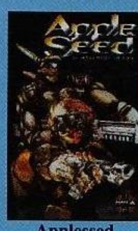

Gundam F91
Mobile suit XM-06
**129 F**




V-Gundam
Mobile suit RX-93
**129 F**



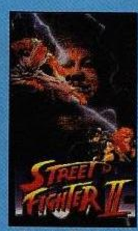
Fatal fury 2



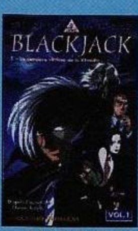

Applessed




Cobra 2




Street Fighter




Black Jack



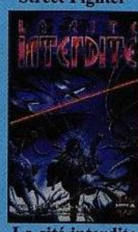

Kamasutra



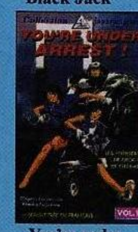

Golgo 13




Megalopolis 4



La cité interdite




You're under



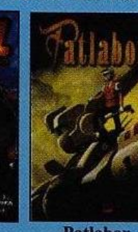

Shin Angel 1




Shin Angel 2




Roujin Z




Patlabor




Dragon Pink 1

## Cassettes vidéo SECAM
**en version française intégrale**

| | |
|---|---|
| Urotsukidoji Vol 1 Vol 2 Int. -18 ans | 149 F/vol |
| Venus Wars | 145 F/vol |
| Doomed Megalopolis Vol 2 Vol 3 | 99 F/vol |
| Gunnm | 125 F/vol |
| Cobra Vol 1 Vol 2 | 149 F/vol |
| Saint Seya Vol 1Eris Vol 2 Asgard Vol 3 Abel | 99 F/vol |
| Shin Angel Vol 1 (Erotique) Int. - 18 ans | 139 F/vol |
| Macross Le film | 145 F/vol |
| Ken le survivant | 145 F/vol |
| Dominion Vol 1 Vol 2 | 125 F/vol |
| Cyber city Vol 1 Vol 2 Vol 3 | 105 F/vol |
| Kojiro Vol 1 | 109 F/vol |
| Doomed Megalopolis Vol 1 | 89 F/vol |

**NOUVEAUTES NOUVEAUTES**

| | |
|---|---|
| Kojiro Vol 2 | 109 F/vol |
| Doomed Megalopolis Vol 4 | 99 F/vol |
| La cité interdite (Wicked city) | 125 F/vol |
| Cobra Vol 3 Vol 4 | 165 F/vol |
| Fatal Fury Vol 1 Vol 2 | 165 F/vol |
| Samourai Shodown | 145 F/vol |
| Roujin Z | 135 F/vol |
| Appleseed | 135 F/vol |
| Shin Angel Vol 2 (Erotique) Int. -18 ans | 119 F/vol |
| Dragon Pink Vol 2 (Erotique) Int. -18 ans | 139 F/vol |
| Saint Seya Armaggedon (Inédit) | 145 F/vol |
| Street Fighter | 145 F/vol |
| Black Jack | 145 F/vol |
| Patlabor | 145 F/vol |
| Golgo 13 | 145 F/vol |
| Sailormoon Le film Vol 1 | 145 F/vol |
| Ranma 1/2 le film Vol 1 Vol 2 | 145 F/vol |
| Max et compagnie | 145 F/vol |
| Art of fighting | 145 F/vol |

## Cassettes vidéo SECAM
**Sous titrée Français**

| | |
|---|---|
| Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1 | 109 F |
| Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 2 Vol 3 Vol 4 | 109 F |
| Iria vol 1 vol 2 | 109 F |
| Maps Vol 1 | 109 F |
| Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique) | 109 F |
| Ushio et Tora Vol 1 Vol 2 | 110 F |
| Mamono Hunter Yohko Vol 1 Vol 2 | 110 F |
| Ah My Godess Vol 1 | 110 F |
| Lemnear (Int -16 ans) | 109 F |
| Borgman 2058 | 125 F |
| Slow step | 125 F |
| Ranma 1/2 Vol. 2 | 109 F |
| Bubblegum Crisis Vol 1 | 109 F |

**NOUVEAUTES NOUVEAUTES**

| | |
|---|---|
| Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5 | 109 F |
| Plastic Little | 109 F |
| Baoh | 109 F |
| Iria Vol 3 | 109 F |
| Maps Vol 2 | 109 F |
| Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique) | 109 F |
| Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique) | 145 F |
| Moldiver Vol 1 | 109 F |
| L'ange des ténébres (Erotique) | 109 F |
| Bubblegum Crisis Vol 2 | 109 F |
| The cockpit | 109 F |
| DEUS | 110 F |
| Ah my Godess Vol 2 | 110 F |
| Mamono hunter Yoko Vol 3 | 110 F |
| You're under arrest | 145 F |

## Mangas Français NEWS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ranma 1/2 | 7 vol. | **37 F** le vol. | |
| Dragon Ball | 18 vol. | **37 F** le vol. | N° 18 |
| Sailormoon | 5 vol. | **37 F** le vol. | N° 5 |
| Orion | 2 vol. | **76 F** le vol. | |
| Street Fighter II | 4 vol. | **46 F** le vol. | |
| Appleseed | 4 vol. | **76 F** le vol. | N° 4 |
| Akira | 13 vol. | **96 F** le vol. | N° 13 |
| Crying freeman | 2 vol. | **46 F** le vol. | N° 2 |
| Dominion | | **75 F** le vol. | |
| Black Magic | | **75 F** le vol. | |
| Vidéo girl AI | 9 vol. | **30 F** le vol. | N° 9 |
| Gunnm | 4 vol. | **39 F** le vol. | N° 4 |
| Docteur slump | 3 vol. | **37 F** le vol. | |
| Nomad | 2 vol. | **96 F** le vol. | N° 2 |
| Striker | | **46 F** le vol. | |
| Porco Rosso | 3 vol. | **57 F** le vol. | N° 3 |
| RG Veda | 1 Vol. | **45 F** le vol. | NEW |
| Art Book Porco Rosso | | **169 F** le vol. | NEW |
| Cyber Weapon Z | N° 1 | **75 F** le vol. | NEW |

## Cassettes vidéo PAL

| | |
|---|---|
| La clinique de l'amour (Erotique) Int. - 18 ans | 145 F |
| Kamasutra (Erotique) Int. - 18 ans | 145 F |

## Mangas Japonais NEWS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Dragon Ball Z | 42 Vol | 39 F/vol | N° 42 |
| Ken le Survivant | 27 Vol | 39 F/vol | |
| Bastard | 16 Vol | 39 F/vol | |
| 3 x 3 Eyes | 20 Vol | 55 F/vol | |
| City Hunter | 35 Vol | 39 F/vol | |
| Sailormoon | 12 Vol | 39 F/vol | N° 12 |
| Yuyu Hakusho | 19 Vol | 39 F/vol | |
| Rash | 2 Vol | 39 F/vol | N° 2 |
| Orange Road | 18 Vol | 39 F/vol | |
| DNA 2 | 5 Vol | 39 F/vol | |
| Gunnm | 9 Vol | 55 F/vol | N° 9 |
| Street Fighter Gag Battle | | 75 F/vol | NEW |
| Zetman | 1 Vol | 39 F/vol | NEW |

## Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans




Sailormoon X — Angel Fr Vol 2 — Hanter Lime — Street Fighter X — Dragon Ball Z X

| | | |
|---|---|---|
| Angel | 7 vol. | 55 F *le vol* |
| Angel Français | 2 Vol. | 45 F *le vol* |
| France Shoin | 10 vol. | 55 F *le vol* |
| FRog Men | 3 vol. | 55 F *le vol* |
| Juliette | 4 vol. | 55 F *le vol* |
| Konai Shasei | 5 vol. | 65 F *le vol* |
| Ogenki Clinic | 9 vol. | 65 F *le vol* |
| Q & I | 5 vol. | 65 F *le vol* |
| Dragon Ball Z X | | 129 F *le vol* |
| Street fighter 2 X | | 129 F *le vol* |
| Film Graffiti | | 129 F *le vol* |
| Visionary | 10 vol. | 65 F *le vol* |

| | |
|---|---|
| Conspiracy | 65 F *le vol* |
| Asatte Dance Français | 75 F *le vol* |
| Sailormoon X (Moon paradise) | |
| 8 Volumes | 110 F *le vol* |

**ART BOOK EROTIQUE**

| | |
|---|---|
| SIGNIFIANT | 345 F |
| U-JIN Land Live | 145 F |
| HANTER LIME | 150 F |
| DO KYU SEI 2 | 265 F |




U-JIN Land

**CATALOGUE COULEUR**
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

**CATALOGUE GRATUIT**
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
EROTISME
CARTES Etc....



# LES RELAIS AMICROPUCE

**Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais**
**Contactez nous au 38.68.15.50**

**AMICROPUCE**
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél .47.20.46.81

**VIDEO - GAMES**
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél . 54.07.86.52

**CADEAU Une Carte Dragon ball Z offerte par tranche de 50 Francs d'achat**
**Exemple pour une commande de 159 Francs 3 cartes offertes**

J9511

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM........................................ Prénom ........................................
Adresse ........................................
........................................
Ville........................................ Code postal........................................

| DESIGNATION | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire | |
| **Date de commande** **TOTAL A PAYER** | |

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°................./................./................./.................Date expiration........./.........

A retourner à :
**AMICROPUCE**
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

# DOO

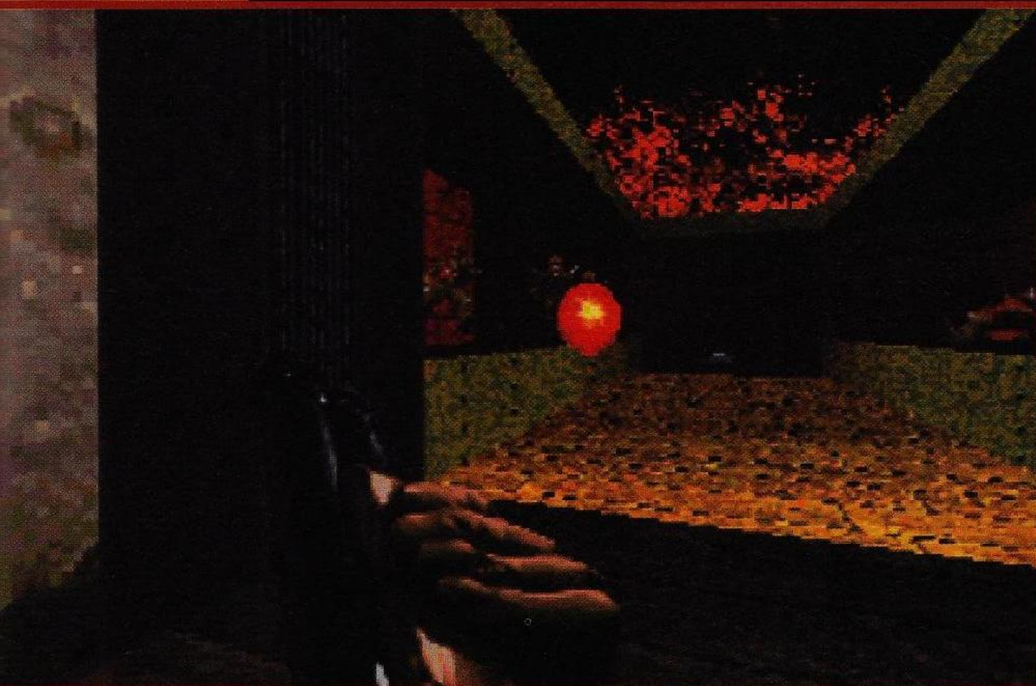












## DEVINE QUI VI

La cerise sur le gâteau de cette fin d'automne s'appelle Doom sur PlayStation, c'est un petit moment de douceur sucrée qui vous fera passer d'agréables moments en tronçonnant des soldats ou en transformant des monstres difformes en bouillie de chair. Un grand moment de poésie 32 bits. Vous ne connaissez pas la poésie 32 bits? C'est une poésie qui permet de faire de vous un tueur-né naturel pouvant faire couler des hectolitres de sang, de fusiller des centaines de monstres, de patauger dans les cadavres sanguinolants, le tout avec un alibi de taille : c'est un jeu, Môssieur ! Eh oui, Doom est un jeu vidéo et les possesseurs de micros le savent bien pour avoir joué de longues heures dans ces couloirs sombres et angoissants. Sur PlayStation, vous allez pouvoir retrouver cette douce joie intense et pure mais avec quelques nouveautés dont la principale est de jouer en plein écran. Sur PC, on jouait sur son petit écran d'ordinateur. Sur Super Nintendo, on jouait à une version pixelisée et non en plein écran. Sur PlayStation, c'est du plein écran et je peux vous dire que les moignons en gros plan, ou les cadavres empalés sur des pieux, c'est toujours plus réaliste en gros plan, non ? Il est certain que vous ne pourrez plus mentir à vos parents qui s'imaginent que la PlayStation est une machine sérieuse pour appliquer ce que vous faites en informatique à l'école, une sorte de plate-forme du savoir... Quand vous jouerez à Doom en plein écran sur la télé familiale, éloignez tout le monde, c'est un conseil ! Un total de 50 niveaux sont prévus pour cette ultime version, plus ultime que toutes les compil' micro car en plein écran sur votre télé, avec des sons dignes des meilleurs salles de ciné et un classement judicieux des stages : ceux de Doom, de Doom 2 et des stages inédits sur micro, inédits partout même sur la lune ! Les niveaux sont pour la plupart rigoureusement identiques à ceux de la version originale mais quelques libertés ont été prises en ce qui concerne la place des ennemis. De toute façon, une seule person-

# OM

## ENT DOOMER ?

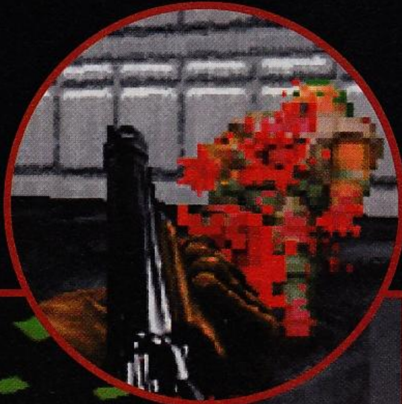
ne a été capable de déceler ces microscopiques changements : TSR, l'ami des Doomistes ! C'est le seul être sur la terre à mieux connaître tous les niveaux de tous les Doom micros que sa propre maison. Et c'est notre rédac' chef, ça nous est tombé dessus... Bref, Doom PlayStation est génial parce qu'il est le meilleur techniquement toutes machines confondues mais aussi parce qu'il fait office de compilation définitive, une sorte de collection que tous les bouchers-charcutiers de France vont s'arracher : eh oui, comment trouver mieux pour apprendre à découper le gigot de mouton ou la pièce de boeuf que d'utiliser la tronçonneuse dans Doom ? Par contre, il vaut mieux éviter le lance-roquettes pour les steaks hachés, ça risque de faire désordre s'il y a beaucoup de clients dans la boucherie ! On attend Doom pour novembre et en parlant de boucherie, et bien on va s'en payer une bonne lors du test, vous verrez, ça continue en gore et en gore...

Olivier.

**SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995**
**EDITEUR : GT INTERACTIVE**





















PREVIEW SUPER NINTENDO MEGADRIVE

# PHANTOM 2049

## CASPER ?

Né dans les années 40, Phantom est encore un de ces héros mal dans leur peau qui se sentent obligés de montrer à tous que les collants sont ridicules. Venant du fin fond de la jungle profonde et épaisse, Phantom est un bien sympathique personnage qui se retrouve pour les besoins du scénario en 2049. En 2049, il y a des gens méchants que Phantom va combattre dans le énième jeu d'action/plates-formes se présentant aux yeux du joueur que vous êtes. Le brave Phantom a donc le choix entre donner des coups de poing ou tirer avec les différentes armes qu'il trouvera le long des endroits visités pour occire ses ennemis. Arsenal fort classique avec les lasers, les grenades et autres missiles qui font le ménage. Le Phantom devra mener tout de même l'enquête, puisqu'il devra visiter dans un certain ordre les différents endroits de la ville pour comprendre qui fait quoi, où et comment, et surtout pourquoi. Autant de questions qui resteront sans réponse jusqu'au mois prochain. GREG







EDITEUR : VIACOM NEW MEDIA
SORTIE PRÉVUE : FIN NOVEMBRE 1995

# AAAHH ! REAL MONSTERS



EDITEUR : VIACOM NEW MEDIA
SORTIE PRÉVUE : FIN NOVEMBRE 1995



Alors voilà, les monstres sont là, présents et parmi nous. C'est gênant car ils sont laids, sales et lancent des ordures. Ce qui évidemment n'aide pas à la survie du genre humain. Vous jouez le rôle de trois de ces monstres que vous dirigez comme de braves idiots disciplinés. Le jeu, du genre plates-formes, vous propose à chaque niveau de retrouver un objet perdu par votre ami le dromadaire bleu sans bosse à six pattes avec un crochet à la place du nez. Les personnages sont équipés en ordures avec lesquelles ils font des projectiles qu'ils lancent à la tête des ennemis. Chaque personnage est différent dans ses possibilités physiques. Le premier est bon partout, le second est plus agile, et le troisième est plus fort. Classique, à chaque endroit qui vous posera des problèmes, vous aurez à changer de personnage pour surmonter l'épreuve que l'autre n'aurait pu traverser. Une fois de plus, l'union fait la force dans ce jeu farfelu qui sortira sur Super Nintendo le mois prochain. GREG






# wipEout®

RAPIDE. TROP RAPIDE

**Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.**
wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.



wipEout, la course explosive sur PlayStation

HOT LINE FRANCE : SONY INTERACTIVE EUROPE :TEL 44 40 64 55

HYPER DUNK 2 ?

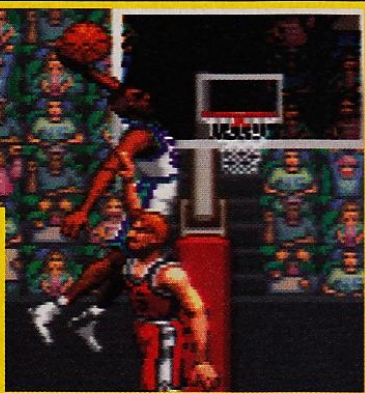
# NBA GIVE'N GO














Quelle surprise pour cette énième simulation de basket, un genre qui a été usé et abusé sur Super Nintendo mais qui, il faut bien l'avouer, se faisait rare ces derniers temps. Après un NBA Jam TE sympa mais pas vraiment innovant, je peux vous dire que cette seconde simulation venant de Konami risque de vous faire replonger dans la frénésie des dunks et des tirs à trois points. C'est en effet une toute nouvelle technique de vue 3D que nous propose Konami pour cette simulation puisque l'on joue comme si on était sur le terrain et non plus en vue isométrique comme pour tous les autres jeux de basket sur consoles. Jetez un coup d'œil aux clichés et vous comprendrez. Le résultat est réaliste, et c'est bien curieux car l'habitude actuelle pencherait plutôt pour l'utilisation de 3D polygonale, voire du Motion Capture. Konami a choisi les bons vieux sprites 2D, mais avec des zooms. Cela permet de bien gérer la profondeur, et ma foi le jeu est vraiment prenant à deux ou un joueur. Les graphismes des sprites sont sympa, même si au premier abord les décors paraissent un peu vides. Peu importe, on s'éclate vraiment grâce à ce réalisme nouvelle formule sur 16 bits et à une bonne maniabilité. Voilà enfin une simulation de basket qui innove et qui tiendra sans aucun doute ses promesses lors de sa sortie. On vous en reparle le mois prochain pour un test complet.

Olivier.



**EDITEUR : KONAMI**
**SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 95**









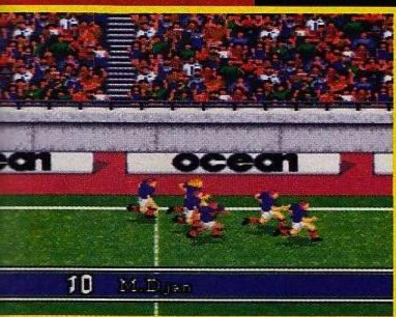
90 MINUTES POUR VIVRE...

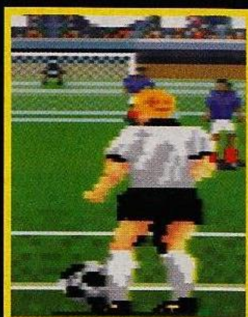
# 90 MINUTES









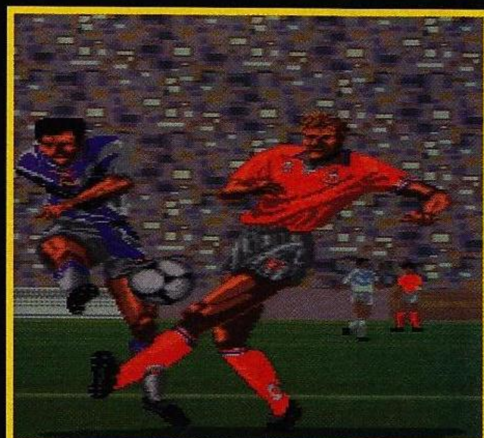


Une de plus ! Après ISS Deluxe et FIFA'96, toutes les deux testées dans le présent numéro que vous tenez entre vos petites mimines, voici une toute nouvelle simulation de football. Originellement appelée Prime Goal 3, cette simulation proposait au joueur nippon toutes ses équipes favorites de la J. League. Dans sa version européenne, 90 Minutes vous emmène sur tous les stades du monde. Retrouvez les meilleures équipes du globe, de l'Allemagne en passant par le Brésil et je n'oublie pas l'excellente Bulgarie. Tout comme dans un ISS, on retrouve un mode "entraînement", un mode "championnat" et un autre "tournoi". Un classique désormais, me direz-vous et vous aurez raison ! Les points forts de ce titre semblent être sa simplicité et sa maniabilité. Pas besoin de sortir de Saint-Cyr pour y jouer. C'est un peu comme le football tout court... De plus, une fois sur le terrain, vous aurez le loisir de réaliser une foule d'actions des plus réalistes. En fait, il semble que ce 90 Minutes là pourrait bien se placer sans mal entre un FIFA'96 et un ISS Deluxe (à vous de voir dans quel ordre !). Enfin, pour en savoir et voir plus sur ce jeu, je vous invite à regarder la K7 vidéo jointe à ce numéro de Joypad dans laquelle se trouvent des extraits du jeu. C'est encore la meilleure façon de faire une preview !

T.S.R.

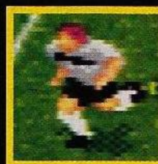


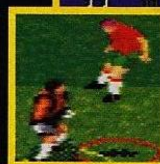










EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 1995

# PREVIEW SUPER NINTENDO

## DAYTONA GAME GEAR ?

# CIRCUIT USA

Voyons, voyons, une preview sur Game Gear ? Ah non, il s'agit bien d'un jeu 16 bits sur... Super Nintendo ! Une fois de plus, je vais briser cette sacro-sainte obligation de ne pas donner son avis dans une preview (en général pour cause de versions non-déf). Même si la version de Circuit USA en preview n'est pas définitive, j'imagine que Virgin va louer les services d'une équipe de tueurs en programmation et en graphismes pour tenter l'impossible avant décembre : refaire le jeu à 100 % ! Cette course de bagnoles en 3D s'annonce en effet comme un pastiche avec un affichage déplorable, des graphismes horribles et une jouabilité à la limite du décent. Pourquoi sortir un tel jeu à Noël sur une console dont les joueurs commencent à vouloir se défaire (vous n'avez qu'à lire les PA) au profit des 32 bits ? Non, sans blague, ils veulent couler le business ou quoi, avec Circuit USA ?

OLIVIER







**EDITEUR : VIRGIN.I.E.**
**SORTIE PRÉVUE : JAMAIS ? NON, DÉCEMBRE 1995**

## MICRO, MAIS COSTAUD !

# MICRO MACHINES 2

Micromachines, oU l'art de piloter les bagnoles de Schtroumpfs, revient sur Super Nintendo. Proposant aux joueurs de nouvelles options comme la compétition de longue haleine ou encore le jeu à 4 simultané, avec formation d'équipes 2 contre 2, la nouvelle mouture du soft "petit budget", qui avait ravi la critique l'an dernier, devrait toujours autant s'attirer les joies des petits acheteurs qui n'ont franchement pas le sou. Paix à leur âme ! Comme d'habitude, vous aurez la possibilité de conduire des engins aussi divers que variés, comme des dragsters, des hélicoptères, des camions "monsters", des petits bateaux et même des motos à trois roues.






**EDITEUR : OCEAN**
**SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 1995**

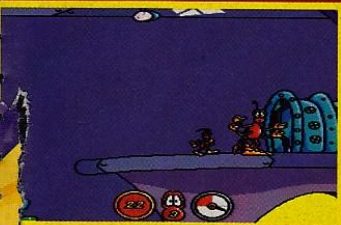
## PUCE-TOI DE LÀ !

# FRANTIC FLEA

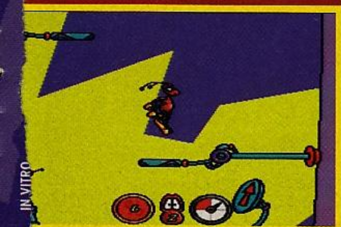












Le nouveau jeu Gametek nous plonge dans le fabuleux monde des puces. Frantic : l'une d'entre elles doit partir à la rescousses de ses petites sœurs, prisonnières d'un vaisseau spatial gigantesque, dirigé par un dénommé Von Spitz, de la race extraterrestre la plus horrible et méchante qui soit. Le but sera donc de réunir à chaque fois un nombre donné de puces et de les ramener vers la sortie. Vos armes se résument à une attaque tourbillonnante, un saut de géant (c'est bien connu, les puces sautent loin), et puis... vous verrez ! En tout, pas moins de six zones différentes à explorer, avec des pièges et stratagèmes différents à chaque fois. De la plateforme, de l'action et de la réflexion en perspective...

TRAZOM

**EDITEUR : GAMETEK**
**SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 1995**



IN VITRO

## HÉLICO À LA BASE...

# THUNDERHAWK 2



Ceux d'entre vous qui ont bonne mémoire se souviendront sans doute de cet excellent titre Mega CD que fut Thunderhawk. Je vois d'ici les plus sceptiques d'entre vous ricaner lorsque je parle de bon jeu Mega CD. Eh bien oui, il y a eu de bons jeux sur cette satanée machine ! Tenez... Ecco, Ecco2, Shining CD... J 'en ai encore plein d'autres comme ça. Enfin, façon de parler. Disons que je suis sûr qu'on peut trouver dix titres d'enfer. Enfin bref passons, là n'est pas notre sujet du jour. Aujourd'hui, on vous parle de Saturn et d'une simulation d'hélicoptère qui est en fait la suite de Thunderhawk. Comme on est plein de talent et d'originalité dans le monde bouillonnant du jeu vidéo, on appelle ce jeu Thunderhawk 2. 2 comme la suite, ce qui vient après. Si on en fait encore un sur Ultra 64 par exemple, on l'appellera peut-être 3. Rien n'est moins sûr. Dans cette simulation d'hélicoptère donc, vous allez pouvoir canarder tous ceux qui ne sont pas vraiment gentils dans le monde. Cela pour dire qu'il va y avoir du boulot. Mitrailleuse, missiles Hellfire, missile simple... votre bel hélico est équipé comme il se doit en pareil cas pour affronter ce monde hostile. Si dans Thunderhawk premier du nom, il était possible de foncer un peu partout en regardant droit devant soi, il est désormais loisible (j'aime ce mot) de regarder à gauche ou à droite, la "caméra" étant placée sur la tête du pilote. Et le pilote ? Bingo ! C'est vous ! Entièrement réalisé en 3D temps réel, Thunderhawk 2 vous invite à aller détruire des chars, des camions, des hélico et même des fantassins qui ne courent pas très vite. Un bon sprinter ne va pas aussi vite qu'un bon missile. Vous vous en rendrez compte. Je vous laisse à ces réflexions d'une haute portée philosophique en attendant le mois prochain, le test complet.

TSR

**EDITEUR : CORE DESIGN**
**SORTIE PREVUE : DECEMBRE 1995**



















PREVIEW GAME BOY

UN MINI KILLER ?

# KILLER INSTINCT









Le grand jeu de baston d'arcade de Nintendo que l'on a testé dans le numéro du mois dernier sur Super Nintendo est en cours de transfert sur Game Boy. Les amateurs de pains dans la tronche sur Game Boy sont servis depuis des années de vide intersidéral. Fatal Fury, SF II et bientôt Killer Instinct : qui l'aurait cru ? Avec deux Game Boy et un link, sur Super Game Boy ou encore tout seul contre la machine, vous pourrez retrouver neuf des personnages principaux du jeu original avec tous les coups, les coups spéciaux, les combos, les rolls et les charges, tout sur deux boutons ! Certes, il faut parfois deviner certains décors et les mimiques des personnages, car adapter un tel jeu n'était pas une mince affaire sur Game Boy. Le résultat s'annonce pourtant très lisible, avec même un choix de teintes (sombre ou claire). Test le mois prochain...

OLIVIER.







**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 1995**

PREVIEW PLAYSTATION

STRIIIIIKE !!!

# STRIKER 96







Après Goal Storm testé dans ce numéro, voici à nouveau, dans le domaine du sport, un jeu de football qui tient la vedette sur la PlayStation. Et d'entrée, le nombre de caméras à choisir est beaucoup plus élevé que pour son homologue : de haut, de côté, en suivi, sur l'action, etc., tout est possible ou presque. Alors que FIFA '96 sur la même machine n'a toujours pas montré le bout de son nez, ce Striker-là peut se vanter d'être réaliste et simple à la fois. Pas besoin de potasser le manuel durant des heures pour découvrir les subtilités de cette simulation. On vous en dit plus le mois prochain sur ce titre qui devrait valoir le déplacement....

TRAZOM











**EDITEUR : T.W.I.**
**SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 1995**

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

## La Playstation de Sony

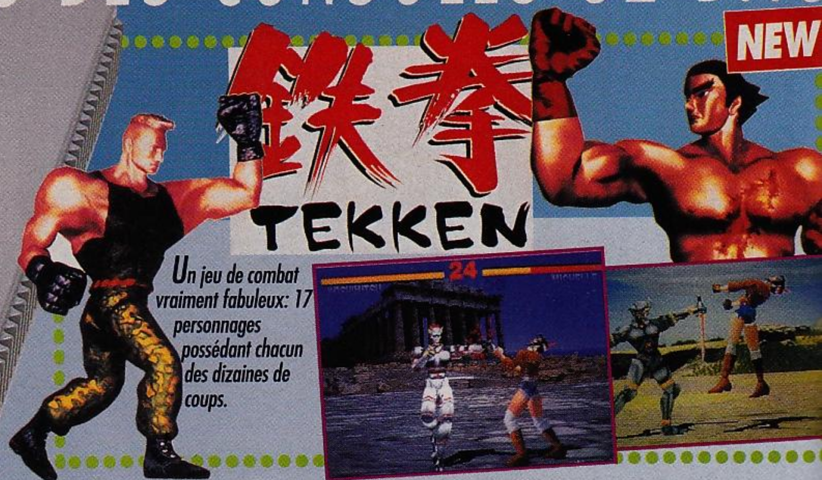
Version européenne officielle !

Console livrée avec 1 Control Pad



**Caractéristiques**

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polyg. /s), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo laser.




Un jeu de combat vraiment fabuleux : 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.

## AIR COMBAT

NEW



15 Avions
17 missions Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différentes missions de bombardement et d'interception.

## Destruction derby

NEW

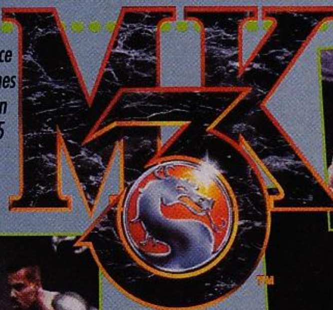
Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au Câble de Connection Playstation.





## MK3

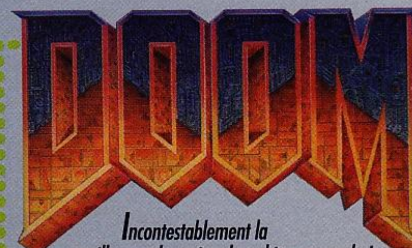
Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retrouverez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais.





NEW

## DOOM

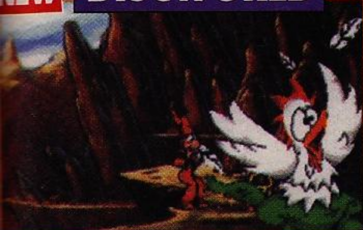


Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !

NEW



## NEW DISCWORLD



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

## HIT 3D LEMMINGS



100 tableaux différents inédits sur 4 niveaux de difficulté ! La 3 D donne à ce grand classique du jeu video un dimension nouvelle !

## HIT RIDGE RACER



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extra-ordinaires et à la fluidité de l'affichage.

## NEW RAYMAN



Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!

## LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



**CABLE DE CONNECTION**
Avec ce cable, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.




**CARTE MEMOIRE**
La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.



**MANETTE ASCII**
Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !




**NEGCON (Namco)**
Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cybersled, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

# LE ZAPPING des TESTS

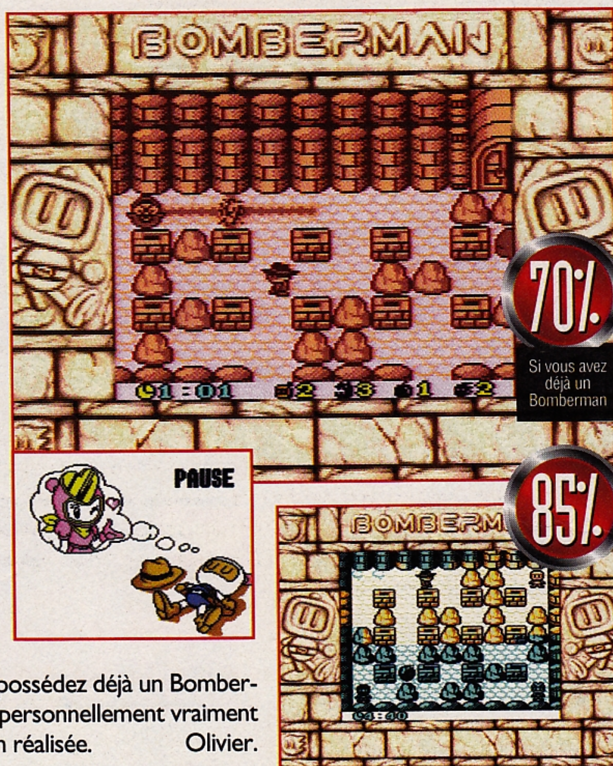
## UN ZAPPING POUR LE GUINESS

Vous ne rêvez pas : le zapping pulvérise son record d'affluence. Du Game Boy, du PlayStation, du Super Nintendo... il y en aura pour tout le monde. On se bouscule au portillon, ces derniers temps... On avait d'ailleurs tellement de zappings, qu'on s'est dit : "Tiens, on va faire Zapping Mag !". Remarquez, vu le nombre de pages de notre zapping ce mois-ci, vous allez voir une tonne de jeux ! Il n'en reste pas moins une bien belle collection de tests. Faites votre choix, Joypad vous éclaire la voie ! Alors qu'un vent de panique souffle chez les éditeurs, comme à chaque fin d'année, il faut parvenir à faire la part des choses. Les campagnes publicitaires ou/et marketing viennent parfois trahir la véritable nature d'un jeu. Ne vous laissez pas faire ! Il va falloir savoir investir savamment pour ne pas se tromper. Les valeurs sûres sont dans les pages qui suivent. Impossible de vous tromper et de vous retrouver en fin d'année sans un sou avec trois jeux de m..., enfin trois jeux qui n'en valent pas la peine. Puisqu'on parle zapping, sachez qu'Urban Strike testé le mois dernier est repoussé d'un mois. Les fanas des missions héliportées devront patienter encore un mois avant de voir leur jeu favori sortir. Quant à Rayman Saturn, nous n'avions pas mis de note, songeant que le texte était suffisamment clair pour tout le monde. Suite à plusieurs réclamations de votre part, voici la note de la version Saturn de ce jeu de plates-formes époustouflant : 95 %. On se retrouve le mois prochain avec des test à tomber par terre (Doom sur PlayStation). En attendant, éclatez-vous ! La rédaction qui n'arrête plus de jouer (sauf Tonton Stef, il est trop vieux et doit faire des pauses entre les parties. C'est ça, l'âge...).

## BOMBERMAN 2

**MACHINE : GAME BOY**
**EDITEUR : VIRGIN**

J'avoue que moi-même je suis un peu perdu quant aux adaptations de Bomberman sur Game Boy. Entre les versions import et les versions françaises, les Dyna Blaster (le premier Bomberman sorti au Japon il y a trois ans) et autres Wario Blast (version Nintendo de Bomberman), on ne sait plus où donner de la tête. Hudson Soft semble vouloir nous dire : ne vous inquiétez pas, voici la version définitive de Bomberman sur Game Boy. Mais qui peut vraiment parler de version définitive en matière de jeux vidéo ? En fait, nous voilà avec une excellente version de Bomberman sur Super Game Boy avec de belles couleurs, plein d'options et un jeu à deux possible. Mais sur Game Boy, qu'apporte la version ? Rien du tout ma bonne dame si vous possédez déjà un Bomberman sur la machine. D'où les deux notes, car j'ai personnellement vraiment apprécié cette version complète, prenante et bien réalisée. Olivier.




70%
Si vous avez déjà un Bomberman

85%

## SUPER BOMBERMAN 3

85%
SEUL

91%
A plusieurs

**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : HUDSON SOFT**

Les raleurs de services, dont je fais souvent partie d'habitude, vont sans doute se plaindre de se taper une troisième fois du Bomberman sur Super Nintendo. Ils auront tort pour une fois, car cet épisode est vraiment l'ultime Bomberman, c'est une évidence. Pourquoi ? La première raison est le jeu en mode "normal" : pour la première fois, il est attractif et on y retourne sans cesse. La raison est qu'il est beaucoup plus difficile que d'habitude et que l'on peut y jouer à deux simultanément. Ne souriez pas, le jeu à deux est vraiment sympa dans ce nouvel épisode, et je défie les meilleurs d'entre vous de venir à bout du dernier stage et boss rapidement. L'habillage a été considérablement amélioré avec des petits bombermen de tous les pays. La version intitulée Bomberman'94 est celle sortie sur support NEC. On y retrouve le terrible jeu à cinq simultanément avec des nouveautés comme la présence de kangourous, et la possibilité de continuer à balancer des bombes sur ses copains même quand on est mort. Un jeu excellent, convivial et à ne pas rater pour la rentrée. Olivier.

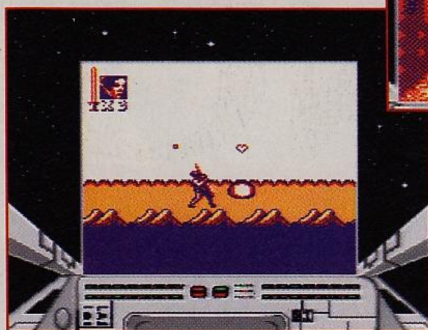


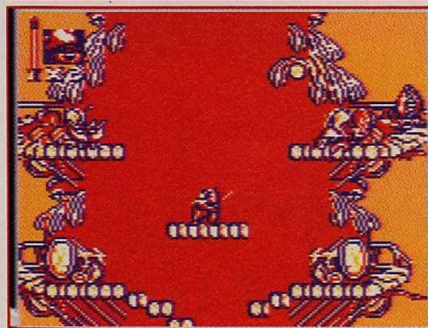
# JEDI

80%

**MACHINE : GAME BOY**
**EDITEUR : LUDI GAMES**







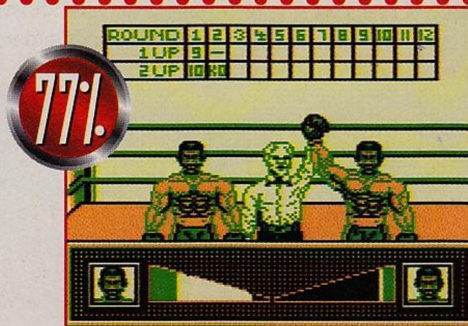
Alors que sortent les nouvelles version THX des vidéos de la grande saga de George Lucas, voici que se pointe le troisième épisode sur Game Boy. Attention, il ne s'agit pas du troisième volet de la trilogie Game Boy, les autre jeux déjà sortis étant basés sur les jeux NES. On retrouve ici une version recarossée du Super Return Of The Jedi de la Super Nintendo. On a donc le droit à des séquences 3D dans la forêt avec slaloms entre les arbres et à un jeu de plates-formes varié. Les personnages sont différents à chaque stage, et vous pouvez choisir entre plusieurs des protagonistes du film. Le rendu graphique n'est pas vraiment extraordinaire sur Game Boy, et carrément mauvais sur Super Game Boy (sprites minuscules) ; mais par contre, le jeu est prenant et on veut toujours aller plus loin, ce qui est bon signe. Une cartouche pour les accros de Star Wars.

OLIVIER.

# RIDDICK BOW BOXING

77%

**MACHINE : GAME BOY**
**EDITEUR : GAMETEK**







Enfin une simulation de boxe en vue de profil sur Game Boy ! C'est moins réaliste qu'en vue de derrière le boxeur, mais c'est plus fun quand on joue pendant des heures. C'est d'ailleurs heureux, car Riddick est un jeu destiné à être joué pendant longtemps. Bien sûr, la possibilité de sauvegarder vous permettra de ne pas rester trop longtemps devant votre écran, pas plus de 45 minutes comme le stipule toute notice prévenant les risques pour vos petits yeux. Pour en revenir à la boxe, la simulation proposée ici vous permet de créer un champion à votre nom, et de l'entraîner, de le suivre pendant sa carrière au fil des matchs. C'est le côté intéressant de cette cartouche qui ne propose pas de graphismes superbes, ni de réalisme hors du commun. Les amateurs de boxe seront quand mêmes comblés par cette possibilité de retrouver leur champion à chaque foi qu'ils allumeront à nouveau leur machine. Ils seront par contre quelque peu déçus de ne pas trouver une précision des coups redoutables. Un jeu moyen.

OLIVIER

# Le trombinoscope




Fervent adepte du walkman et des groupes comme “Tiep In The Town”, Trazom vit en ermite persuadé que la fin est proche. “L'apocalypse du jeu vidéo arrive”, l'entend-on clamer dans la rédaction. Parle-t-il de l'Ultra 64 ? Mystère. Sinon, Traz est un gentil garçon qui tente de convertir toute la rédaction à la philosophie “Loaded”. Quand je vous disais qu'il était gentil...




À peine remis de son histoire de douanier, Greg vient d'être contacté par AB Production. En effet, cette société a beaucoup aimé son histoire Sitcom du dernier courrier et pense l'adapter à la télévision. Ils ont en effet beaucoup ri en lisant les frasques et aventures de l'équipe de Joypad. Greg attend en ce moment King of Fighter 95 et Sen... euh non, Seiken De tes sous... non, euh... enfin, Secret of Mana 1 quoi !



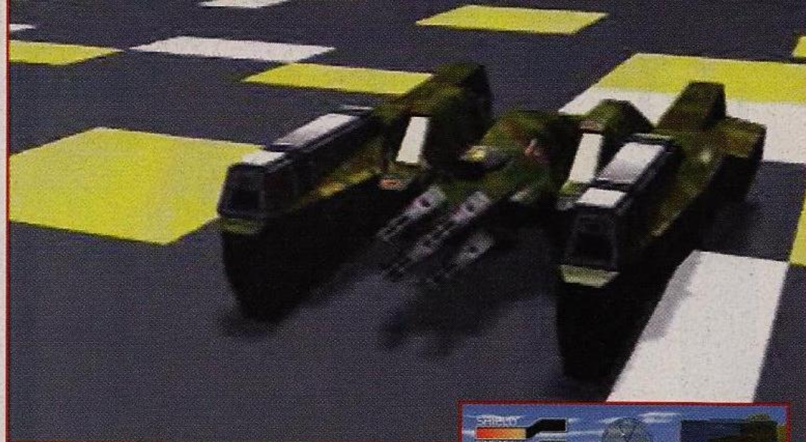

Grande nouvelle pour toutes nos lectrices. Accrochez-vous, ça va vous faire un choc... Olivier va se marier. Oh, pas tout de suite, l'année prochaine. Juste pour vous dire que c'est tout de même prévu. Si votre petit cœur en sucre se brise en apprenant la nouvelle, n'hésitez surtout pas à lui écrire. Tout n'est pas perdu. Sinon, Olivier passe son temps à trouver des tips qui marchent sur Tekken, Air Combat...




On l'a retrouvé ! Après le Paintball du mois dernier, on s'était inquiété. TSR est revenu, mais dans un drôle d'état. Il explique à qui (oui qui ?) veut bien l'entendre que Saint-Michel, archange de la justice, devrait bientôt arriver sur terre... Ça vous laisse sceptique ? Super, nous aussi ! En attendant, notre rédac'chef retombe dans une Doom-mania aiguë dont il espère ne jamais sortir.




Robert est un petit nouveau qui ne fait absolument rien à Joypad. Mais alors là, rien du tout. Il passe son temps à zoner dans les couloirs, à nous regarder travailler, et d'ailleurs ça nous énerve. Dans nos cages en verre, ça nous donne l'impression d'être comme Bubulle le poisson. C'est vrai ça d'ailleurs, qu'est-ce qu'il fout là ? Hé ! Robert, tu fais quoi là ? Hé non, lâche cette PlayStation ! Où tu vas comme ça ? Robeeeert !



# CYBERSLED

84% SEUL

73% À DEUX

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : NAMCO**



Autant vous le dire tout de suite, le jeu a pris un coup de vieux. Alors oui, aux commandes de son char on s'éclate bien à détruire l'adversaire en slalomant entre les divers obstacles que l'on peut trouver sur sa route. Malheureusement, on s'y amuserait mieux à deux joueurs. Re-malheureusement, le mode "deux joueurs" est à gerber par la racine des cheveux (n'essayez pas, c'est très douloureux !). C'est dommage, et très certainement le seul facteur qui nuira aux ventes de ce jeu, car sans cela CyberSled est très amusant. C'est d'ailleurs tout ce qu'on lui demande, puisque c'est un jeu, et qu'un jeu, c'est fait pour divertir. Si si, regardez le dictionnaire... J'allais oublier, Assault Rigs sort bientôt et est dix fois mieux !

GREG

# ACTUA GOLF

88%

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : GREMLIN**




Après la première simulation de golf le mois dernier sur Saturn, c'est au tour de la PlayStation d'étrenner son premier golf. Soyez certains que de nombreuses autres simul' verront bientôt le jour mais l'on peut déjà applaudir les auteurs de ce jeu génial. Bien plus puissant que sur Saturn, ce golf vous permet de suivre la balle dans sa trajectoire en temps réel avec des décors mappés vraiment hyper réalistes. Les options sont, pour ainsi dire, quasiment sans limites : on accède à toutes les cartes que l'on veut, on revoit chaque action grâce à une dizaine de caméras différentes, on peut paramétrer les commentaires, le son des oiseaux qui gazouillent, avoir un caddie man, on peut sauvegarder à n'importe quel moment. Actua Golf est un jeu complet et beau. Une réussite.

OLIVIER.



# OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

**MACHINES : PLAYSTATION/SATURN**
**EDITEUR : CRYSTAL DYNAMIX**

75% PLAYSTATION

À n'en pas douter, vous avez déjà entendu parler de ce titre de courses de voitures sur une machine que l'on appelle la 3DO. Même à l'époque où ce produit était sorti sur cette pseudo-console, il n'a pas laisssé un souvenir impérissable. Je vous rappelle les faits : vous dirigez un bolide, un 4 x 4 très solide en l'occurrence, et devez concourir face à plusieurs adversaires situés sur plusieurs planètes... Vous améliorerez ainsi votre arsenal, votre véhicule, etc., grâce à l'argent récolté au fil des courses. Même si la version Saturn est mieux réalisée et plus jouable que sur PlayStation, il n'en demeure pas moins que l'intérêt est très loin d'être de rigueur. On ne s'amuse que le temps d'une partie (et encore !) et l'ensemble est assez fouillis. Le seul point fort est la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas donné à tout le monde. Voilà, à vous de voir.





SATURN

79% SATURN

TRAZOM



# NOVASTORM

VOL AU DESSUS D'UN NID DE....




Sony Interactive Europe Hot Line: 1-44 40 64 55

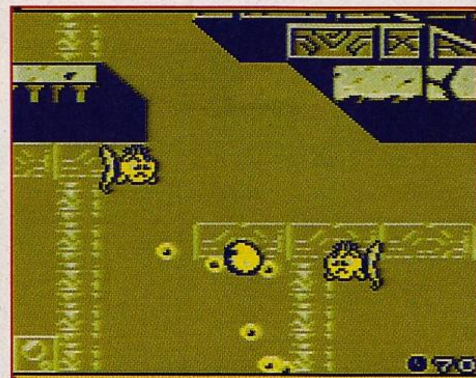
Disponible Sur











# PAC IN TIME

80%

**MACHINE : GAME BOY**
**EDITEUR : NAMCO/NINTENDO**

Ne s'arrêteront-ils jamais avec Pac Man chez Namco ? Pour vous dire, ils préparent même une compil de vieux jeux sur PlayStation avec le Pac Man d'antan... Je ne vais pas non plus me plaindre pendant des heures parce que ce Pac In Time est vraiment bien fichu et n'utilise Pac Man que pour le personnage principal. Le reste est un jeu de plates-formes original et très prenant. Ce n'est pas de l'action pure, mais plutôt un mélange de réflexes et de recherche pas à pas. Le jeu est assez rythmé pour vous tenir longtemps en haleine, et la difficulté assez importante pour que les mots de passe ne viennent pas gâcher la durée de vie du jeu. Les graphismes sont mignons et la lisibilité bonne. Voilà pourquoi Nintendo distribue le jeu en France, un jeu très sympa à jouer et bien réalisé. Il est malheureusement un peu lassant si vous n'êtes pas ce que l'on appelle un jeune joueur.

OLIVIER

# DIGITAL PINBALL

70%

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SEGA**




Après la version Super Nintendo de ce flipper pour le moins spécial, on pouvait penser qu'on allait s'arrêter là dans les conversions. Eh bien, non ! Sega l'a également adapté sur sa console 32 bits, et, autant vous le dire tout de suite, le résultat est plutôt mitigé. D'un côté, on a de superbes digitalisations, bénéficiant pleinement de la palette de couleurs Saturn, et de l'autre, un intérêt plus que limité esentiellement dû au fait que les flippers sont vides. Il ne se passe pas grand-chose, comme c'est par exemple le cas dans Galactic Pinball sur Virtual Boy. Je ne saurai que trop vous conseiller d'attendre un autre jeu de ce genre dans l'avenir.

TRAZOM













# PITFALL, THE MAYAN ADVENTURE

80%

**MACHINE : JAGUAR**
**EDITEUR : ACTIVISION**







Du côté de la Jaguar, rien de nouveau !... Même si l'arrivée d'un nouveau jeu pour ce support (Pitfall en l'occurrence) est un événement en soi... On a en effet le droit à une jolie conversion du hit Super Nintendo, bien que sur une soi-disant console 64 bits, on aurait pu s'attendre à beaucoup mieux. Vous connaissez la chanson. Mais, mettons-nous plutôt à la place des possesseurs de Jaguar : ils n'ont quasiment pas de jeu à se mettre sous la dent et sauteront certainement sur ce soft inattendu. Comme on les comprend ! Je les préviens tout de même : c'est bien, mais loin d'être révolutionnaire. Le personnage se manie sans problème, les scrollings sont sympa mais sans plus, et les dégradés de couleurs sont un peu meilleurs que sur SN, et encore, ce n'est pas flagrant. Voilà. C'est tout. Circulez.

TRAZOM

# POWERDRIVE RALLY

**MACHINE : GAME GEAR**
**EDITEUR : SEGA**

Tout comme le jeu du même nom sur Super Nintendo, qui fut édité je vous le rappelle par la société US Gold, la version Game Gear vous propose de parcourir 48 spéciales de pur rallye, elles-mêmes insérées dans différentes épreuves bien connues du public averti. Avant d'y participer, il faudra toutefois se qualifier et amasser quelques deniers qui serviront à réparer votre véhicule (ou certaines parties) endommagé lors des tests. Le jeu est assez prenant et surtout très long, malgré quelques légers bugs d'effacement. Heureusement, l'animation, même s'il subsiste encore un chouia de ralentissement, est dans l'ensemble bonne, ce qui donne à l'arrivée un titre sympathique et agréable sur la portable de Sega.

TRAZOM

83%













# THE RAIDEN PROJECT

83%

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : OCEAN**

Les shoot-them-up classiques sont rares sur PlayStation, et il ne faut pas s'attendre à en voir vraiment beaucoup sur la machine. La mode est en effet à la 3D et aux nouvelles technologies. Il ne faudra quand même pas oublier les bons vieux shoot comme le fabuleux Raiden. Le jeu sur PlayStation propose une compilation des deux jeux sortis en arcade. Les deux conversions sont donc hyper fidèles, mais on retrouve le problème qui existait déjà sur la version japonaise : la jouabilité est vraiment mauvaise. La version japonaise était en crédits illimités, et on finissait Raiden trop rapidement sans rien comprendre. Sur la version française, les vies sont limitées et du coup, le jeu devient trop dur. À un joueur (car on peut jouer à deux simultanément), il est parfois impossible de contrôler la situation tellement la confusion est grande à l'écran. Techniquement, les milliards de sprites ne clignotent pas et on ne trouve aucun ralentissement. Les graphismes sont superbes. Oui mais voilà, Raiden est trop difficile...

OLIVIER










# MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

76%

**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : BANDAI**

Force rose et verte ! Ah, les Power Rangers, ça nous rappelle les grands moments de Bioman... Ce titre que nous propose Bandai n'est pas vraiment une surprise, et on se retrouve avec un jeu de baston à progression en vue de profil. Mieux réussi que Sailor Moon (ce qui n'était pas trop difficile), il vous permettra de passer un moment agréable à un ou deux joueurs... si vous avez en dessous de dix ans bien sûr ! Le jeu est en effet moyennement réalisé, mais reste fidèle à la série avec les cinq Power Rangers qui se transforment quand ils ont assez d'éclairs et des pouvoirs spéciaux, tout le folklore quoi ! Plutôt conseillé aux plus jeunes d'entre vous, Power Rangers est un jeu moyen.

OLIVIER




# STARBLADE ALPHA

65%

**MACHINE: PLAYSTATION**
**EDITEUR NAMCO**

Encore un jeu à base de film. Starblade, ouais c'est joli. Quoi que le compactage laisse des traces ! Et je vous rappelle que s'il y a des traces, c'est qu'il reste du gras. Énormément de gras. Ce Starblade Alpha n'amusera pas le joueur qui aura l'impression de revoir le même film à chaque fois. Un film avec un viseur et des petits lasers, ça intéresse ceux qui veulent en avoir plein la vue. Et encore, Star Wars ressort en Laserdisc et en cassette vidéo, donc pour le prix de ce jeu ennuyeux vous avez le coffret. N'hésitez pas !

GREG



# THE MASK





**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : THQ/LUDI GAMES**

Je commence ce zapping par un mea culpa à propos de ma preview de The Mask du mois dernier. J'y égratignais en effet un peu trop le jeu qui n'était pas définitif, et donc j'aurais mieux fait de... me taire ! Sans être un grand jeu, The Mask propose une animation du personnage principal vraiment hilarante et bien dans l'esprit du film. Notre héros réalise des mimiques somme toute assez rares sur Super Nintendo. Le jeu, très imprégné de plates-formes, vous propose de visiter plusieurs des endroits du film avec des items à récupérer et votre chemin à trouver, ce qui n'est pas toujours facile. Du coup, The Mask est assez long à terminer, et l'on trouve même un léger aspect d'aventure. Graphiquement inégal, ce jeu assez conventionnel plaira aux amateurs du film.

80%

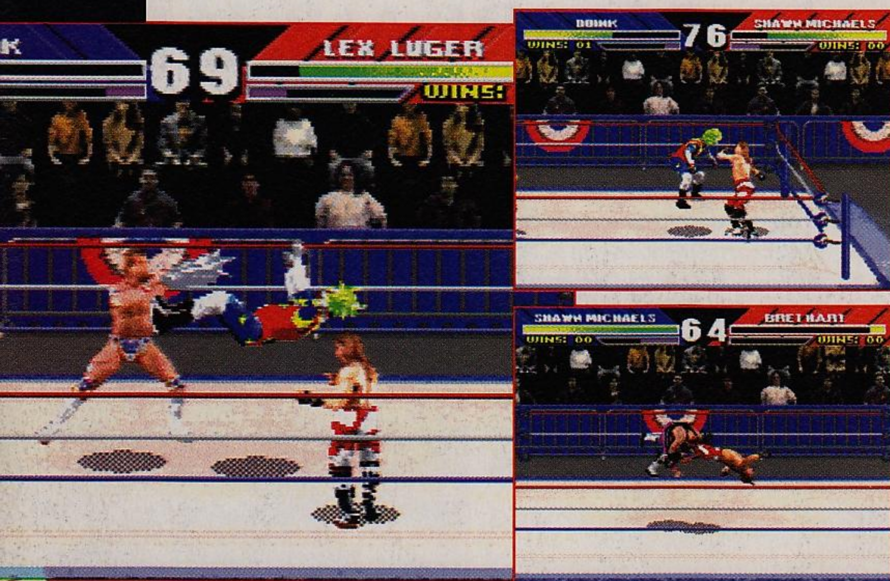
OLIVIER

# WRESTLEMANIA

**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : ACCLAIM**

C'est incroyable l'effet que me fait ce titre sur Super Nintendo ! Habituellement, les jeux de catch ne sont pas ma tasse de thé, quelle que soit la console d'ailleurs. Eh bien, Wrestlemania, malgré le nombre très peu élevé de personnages que l'on peut incarner (seulement 6 !) se révèle être un jeu d'une rare beauté. Les catcheurs sont digitalisés de manière idéale, sans aucune fioriture, et les animations ainsi que les divers coups qui vont forcément de pair, sont en très grand nombre. De plus, on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément! Pour les longues soirées d'hiver, je ne saurai trop vous le conseiller, les jeux 16 bits de qualité se faisant de plus en plus rares. TRAZOM

88%

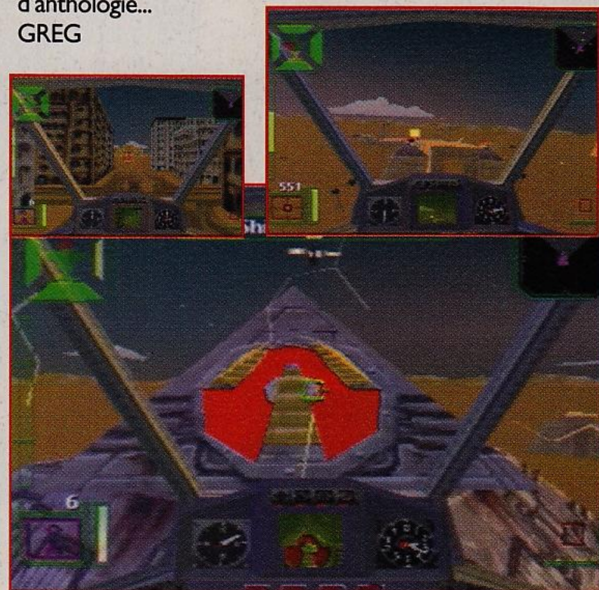



# WARHAWK

40%

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR: SONY INTERACTIVE STUDIO**

Sans vouloir être méchant, voici le genre de jeu que l'on regrette toute sa vie d'avoir acheté. Aux commandes d'un soi-disant hélicoptère, vous naviguez vaguement dans un univers de cubes marrons peuplés d'avions bien modélisés (les seuls !). Ah oui, parfois les cubes changent de couleur. C'est génial ! Après, on a des scènes de démo assez classiques. Et puis, une fois ceci fait, on a une dinde énervante qui nous dit quoi faire au niveau suivant. Ajoutez à cela une maniabilité douteuse et des armes plutôt nazes, et vous aurez une petite idée de ce que peut être le fantastique, le sublime, l'indispensable Warhawk. Une pièce d'anthologie...
GREG



78%

# STAR TREK GENERATIONS, BEYOND THE NEXUS




**MACHINE : GAME BOY**
**EDITEUR : GAMETEK**

Gametek nous propose une adaptation des nouvelles séries Next Generation. Le jeu commence avec l'atterrissage de l'USS Enterprise-B transportant le Capitaine Kirk et Demora Sulu. Plutôt axé sur l'action, le jeu propose une suite de missions variées dont certaines vous demanderont de réfléchir un peu tout de même. Vous commencez par tirer sur des vaisseaux ennemis en 3D avec vos sempiternels phasers. Sur Super Game Boy, le jeu fait un peu pitié comme diraient les plus jeunes d'entre vous. Sur Game Boy, on s'amuse mais on se lasse bien vite. Heureusement, Gametek ayant tout prévu, une phase de casse-tête façon puzzle vient égayer le jeu. De réalisation inégale, ce jeu tient la route pour celui qui aime la saga Star Trek.

OLIVIER

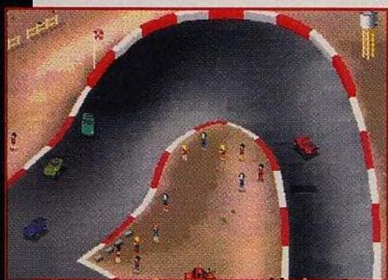
80% SEUL

85% A PLUSIEURS

# SUPER SKIDMARKS

**MACHINE : MEGADRIVE**
**EDITEUR : CODEMASTERS**

Codemasters est connu pour ses jeux appelés "budgets" car vendus à des prix plus bas que les autres cartouches, mais souffrant en général de graphismes pauvres et limités. Codemasters ne s'en cache pas, bien au contraire. Le but est de créer des jeux efficaces et rigolos. Le plus de cette fois (comme MicroMachines), c'est la présence de deux ports manettes situés sur la cartouche, si, si, je vous assure ! Vous insérez la cartouche et vous pouvez inviter des potes à jouer à quatre simultanément sans posséder de quadrupleur. Skidmarks est un jeu de course. Vraiment prenant, même si la visibilité est plutôt limitée puisque vous ne voyez pas grand-chose du circuit, et il est alors difficile d'anticiper. La meilleure solution est de jouer à deux. Un bon petit jeu pas beau du tout, mais follement efficace à plusieurs. OLIVIER








77%

# SPAWN




**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : ACCLAIM**

Un nouveau super héros vient de débarquer sur Super Nintendo : son nom est Spawn, James Spawn ! Le mec a une cape et le mec est sacrément fort. Il peut se battre, courir, sauter, rebondir contre les murs comme l'homme araignée, bref, c'est un héros, un super héros. Le résultat tient dans ce jeu de plates-formes et de combat dont le héros est un sprite de taille plutôt importante et dont les mouvements sont réalistes, façon cartoon. Ses coups sont plus nombreux que d'habitude dans ce genre de jeu, le style "je saute, je tape du pied ou du poing et je peux aussi réaliser un super coup", mais ne m'en demandez pas plus ! Spawn possède une dizaine de coups différents, ce qui confère au jeu une certaine originalité. C'est malheureusement là le seul point fort d'un jeu banal aux graphismes très limités. Il est pourtant assez varié avec des phases différentes (toujours en vue de profil quand même) mais lassant, sans grandes surprises.

OLIVIER

# CYBERSPEED




**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : MINDSCAPE**

La PlayStation française vient d'arriver, et les daubes fleurissent déjà : il y en a des qui ont le moral ! Mindscape par exemple, ils nous proposent une simulation de porte-clef de voiture en gros plan, si, si ! Question marketing, ils devraient écouter mon conseil chez Mindscape : la prochaine fois que vous développez un jeu, appelez-moi pour le choix de la console sur laquelle vous travaillez. Dans le cas présent, la Game Boy aurait été bienvenue... Vous dirigez un vaisseau à la Wipeout, mais qui reste accroché à une rampe par un fil vertical et qui peut tournoyer autour de cette rampe tout en avançant. Il est possible de tirer, et le but est de dépasser vos adversaires. Techniquement relativement de bonne qualité, ce jeu ne propose que des décors précalculés façon 3DO, et on s'ennuie deux secondes et demi après avoir allumé la console. Circulez, vous connaissez la suite...




OLIVIER

VECTORMAN

Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.

SEGA

C'est + fort que toi




MEGA DRIVE

TEST

**SUPER NINTENDO**
**MEGADRIVE**
EDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 14 PERS.
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : 5
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO











Et de trois pour Mortal Kombat sur 16 bits ! Quelque chose me dit que c'est la dernière fois que l'on joue à MK sur Super Nintendo ou Megadrive, non pas que la saga soit terminée en arcade mais parce que, déjà, une version de MK 3 est prévue sous peu sur PlayStation. Bref, on retrouve les habituels coups spéciaux et fatalités des deux versions précédentes dans des combats ma foi encore plus rapides et réalistes. De nombreuses cerises sur le gâteau ont été rajoutées, fidèlement à la version arcade : animality, nouveaux persos, Kombat Kode pour ne citer qu'eux. On aboutit à un jeu très bien fichu et toujours aussi passionnant tout en étant plus maniable. Sur Megadrive, ce n'est pas très joli ; sur Super Nintendo, c'est carrément réussi.

Dans les deux versions, on peut jouer avec les flots de sang rouge, les finishing moves gore, un vrai plaisir. Et l'histoire dans tout ça ? N'oubliez pas que Christophe Lambert, héros du film "Mortal Kombat", a récemment clamé que cette adaptation était plus intéressante que celles de Mario ou Street parce que basée sur un vrai scénario... ça fait un peu rire, car je ne vois pas vraiment la différence entre un jeu comme MK 3 ou SFII au niveau du déroulement du jeu. N'empêche qu'il existe un scénario pour ce MK 3, suivez le guide... Le tournoi Mortal Kombat est en fait un tournoi de Shaolin qui met face à face des combattants ultra-puissants prêts à mettre leur vie en jeu. Il ne faut pas non plus trop s'en faire pour eux, parce qu'ils reviennent pour la plupart d'entre eux depuis trois épisodes et qu'on les fait revivre à chaque nouvelle partie... Il y a des milliers d'années, une vision d'un royaume chaotique et sombre apparut à un voyant de notre Terre, Outworld dominé par un empereur vicieux. Notre mage savait qu'il serait un jour possible de voyager à travers les dimensions entre ce royaume et la Terre. Un beau jour, sentant une invasion proche des soldats de l'Outworld, le mage invoqua les dieux terriens afin que ces derniers empêchent cette terrible invasion. Le tournoi intitulé Mortal Kombat fut alors créé pour mettre face à face des humains surpuissants et des êtres venus de l'Outworld. Comme vous l'avez remarqué depuis les deux premiers épisodes, l'Empereur Shao Khan commençait à trouver les tournois Mortal Kombat un peu ennuyeux. Les humains résistant vaillamment à chaque fois, il était impossible d'ouvrir ce portail dimensionnel entre l'Outworld et la Terre. Kahn a donc l'idée, dans le troisième volet, de revenir 10 000 ans en arrière, longtemps donc avant les débuts des tournois Mortal Kombat. Une fois encore, les humains devront résister pour que L'Empereur ne puisse pas s'emparer de la planète Terre. Notre épisode commence avec la création d'un nouveau combat MK 3 dont le but est de repousser l'armée de combattants tueurs à la solde de Kahn.

Olivier



## KOMBAT KODES

### POUR JOUER À GALAXIAN DANS MK 3 !



Tout droit issu de la version arcade de MK 3, les Kombat Kodes font leur entrée fracassante dans le monde déjà bien touffu des secrets de la saga. Un Kombat Kode est un code de six symboles que l'on entre à l'aide des deux manettes en mode "2 joueurs" VS. On entre le code pendant la page de présentation d'un combat dans la barre située en bas. Trois boutons par manette pour les six codes. Lorsque vous appuyez sur ces boutons, vous faites défiler les 8 symboles par case. Le but est d'aller très vite pour entrer les séquences que je vous donne en "tips", car la page de présentation du combat ne reste que très peu de temps à l'écran.







# MORTAL KOMBAT 3 : DÉFINITIVEMENT GORE







Deux étages pour faire la fête... Petite nouveauté de MK 3, lorsque vous "upercutez" sauvagement un adversaire dans un niveau souterrain, ce dernier est éjecté contre le plafond qui explose. L'écran scrolle alors pour faire apparaître votre adversaire dans un nouveau décor se trouvant au-dessus de l'endroit où venez d'uppercuter...







Les combos sont à la mode en ce moment, et ce n'est pas un mal car ils rendent les jeux de baston plus réalistes avec la possibilité de frapper plusieurs fois de suite un adversaire en additionnant à chaque fois les points de dégâts.

## DES NOUVEAUX ET DES ANCIENS PERSOS

Kano, Jax et Sonya : après le premier tournoi, Sonya Blade disparut dans l'Outworld. Jax partit à sa recherche et ramena Sonya sur Terre avec un compagnon de prison en la personne de Kano, merci tonton Jax ! Sektor, Cyrax et Sub Zero : la technologie de Lin Kuei qui avait permis à Sub Zero de briller dans les deux premiers MK se surpasse dans le troisième épisode avec la création de deux cyber assassins basés sur Sub-Zero qui, pour sa part, n'accepte pas du tout cet état de fait. Liu Kang et Kung Lao : après avoir gagné le premier MK et s'être échappé pour l'Outworld, Liu Kang a décidé de former une nouvelle génération de tueurs Shaolin dont le représentant est Kung Lao.

**• COMPARATIF • • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF •**

Je l'avais dit dans le test de MK 2 en le comparant à MK, il y a toujours une évolution évidente entre chaque version de MK. Dans le cas de MK 3, l'évolution graphique est quasiment nulle puisque le 2 était déjà vraiment beau. Par contre, l'animation est beaucoup plus fluide et réaliste. Ensuite, le jeu est beaucoup plus violent, encore plus violent. Cette ultra violence est due à ce gain de vitesse et à une maniabilité vraiment au top. Les coups spéciaux restent les mêmes pour les anciens persos et assez faciles à réaliser. Les combos ne sont pas des gadgets, car ils rendent les combats vraiment réalistes. Les Kombat Kodes sont vraiment fun à découvrir, et les nouvelles fatalités superbes. Bref, il faut vous jeter sur MK 3 même si vous possédez MK2, c'est sûr !

**• COMPARATIF • • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF •**

## FINISHING MOVES KESAKO ?







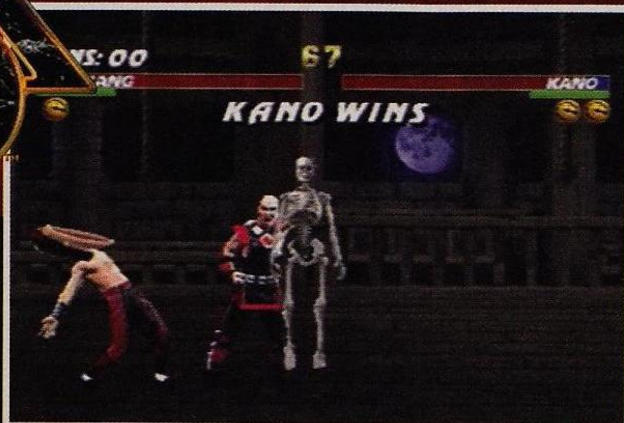
Les Finishing Moves sont les grands classiques de la saga Mortal Kombat en arcade. Dans cette conversion, on retrouve tous ces coups spéciaux qui ne peuvent être réalisés, sous certaines conditions, que lorsque votre adversaire vient de mourir et que la légendaire phrase «Finish Him» (ou "Finish Her") s'affiche à l'écran. On trouve ainsi les classiques fatalités (2 par perso), les Mercy (redonne de la santé à votre adversaire, une dernière chance), les Animality, les Babality, les Friendships et quelques surprises dans certains stages comme celui du métro dans lequel votre adversaire peut se faire écraser par une rame qui passe en arrière-plan après que vous lui ayez asséné un upercut final explosif.








## FATALITÉ DE KANO




Cette fatalité de kano lui fait arracher le squelette de son adversaire entièrement par la bouche. Liu kang en reste bouche bée !

Le baiser de la mort qui brûle ! Si vous reconnaissez Syndel sous les flammes, c'est que vous êtes physionomiste... Encore une fatalité qui fait chaud au cœur !

PLAYSTATION




PLAYSTATION




Quand un chapeau se transforme en lame coupante, vous pouvez passer la commande : le steak haché est prêt...




## LES DEUX BOSS DE FIN : MOTARO ET SHAO KAHN





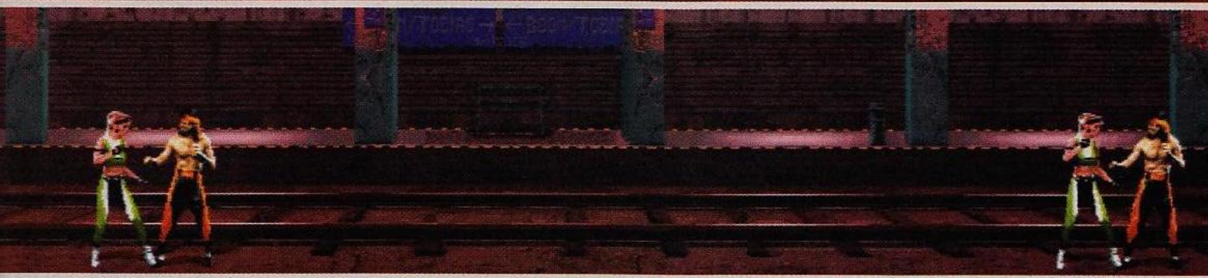

## AH LES FILLES, AH LES FILLES !




Comme d'habitude en ce moment (Weapon Lord, Killer Instinct), Gore peut aussi rimer avec charme : tout n'est que question de ce qui se voit à l'intérieur ou à l'extérieur, vous savez comme dans la pub ! Pour Sonya, je connais bon nombre d'amateurs, mais pour Sheeva nouvelle venue, il faudra s'habituer aux quatre bras façon goro...







## LA VERSION PLAYSTATION

Outre les versions Megadrive et Super Nintendo, MK 3 sortira aussi sur PlayStation simultanément. La 32 bits possède des qualités plus impressionnantes que celles des 16 bits. La version que nous avons testée était plus belle pour les décors, mais n'apportait pas grand-chose par rapport à la version Super Nintendo par exemple. La maniabilité est la même, c'est-à-dire excellente, mais les graphismes des sprites digitalisés n'apportent rien de nouveau, ce sont les mêmes... Une déception, surtout pour tous ceux qui s'attendaient à voir la version arcade à la maison !

PLAYSTATION




Motaro tente d'intimider Liu kang qui n'a vraiment pas peur du tout, mais pas du tout alors !




**TIPS • TIPS • TIPS**

Voici quelques-uns des fameux Kombat Kodes à entrer à deux joueurs en mode Versus en commençant par les plus simples à réaliser :
Moitié énergie en moins joueur 1 : Dragon/3/3/Dragon/Dragon/Dragon
Moitié énergie en moins joueur 2 : Dragon/Dragon/Dragon/Dragon/3/3
Motaro : Crâne/Goro/Crâne/MK/?/MK
Shao Kahn : Dragon/3/3/éclair/Goro/?
Smoke : YinYan/Dragon/éclair/YinYan/Dragon/éclair
Noob Saibot : Raiden/Goro/Crâne/3/?/YinYan
Jouer à Galaxian : Goro/?/YinYan/?/Goro/Shao Kahn
Lisez l'encart Kombat Kodes pour mieux comprendre et sachez que pour la manette 1 : le bouton X est le premier symbole, A le deuxième et B le troisième, pour la manette 2 : X le quatrième, A le cinquième et B le sixième.
Enfin, sachez que «Dragon» signifie taper 0 fois, «MK» 1 fois, «YinYan» deux fois, «3» 3 fois, «?» 4 fois, «éclair» 5 fois, «goro» 6 fois, «Raiden» 7 fois, «Shao Kahn» 8 fois et «crâne» 9 fois. Par exemple, pour Galaxian, il faudra que le joueur 1 fasse simultanément et très vite 6 fois le bouton X, 4 fois A et 2 fois B pendant que le joueur 2 fera 4 fois X, 6 fois A et 8 fois B au moment de la présentation des personnages.

**TIPS • TIPS • TIPS**

## ULTIMATE FIGHTING : COMME MK 3 MAIS EN VRAI !

Depuis deux ans est organisé aux États-Unis un tournoi qui n'est pas sans rappeler Mortal Kombat et qui fait froid dans le dos. Ce tournoi consiste à faire se rencontrer les meilleurs sportifs de la planète en sports de combats de tous ordres. Très axé sur le spectacle et adapté des grands shows de Wrestling à l'américaine, Ultimate Fighting passe sur toutes les télés du monde en Pay Per View c'est-à-dire en payant (ça marche aussi en France). On trouve aussi le premier championnat en cassette vidéo chez Delta. C'est du réel parfois teinté de bidon, mais au vu des images hyperviolentes de la vidéo, vous ne serez pas déçu si vous aimez la baston en réel. Imaginez du shoot fighting, tae kwon do, kickboxing, jiu-jitsu, kung fu, karaté, draka, capoeira, ninjitsu, savate, thai boxing, pancak silat, le tout mélangé... Les combinaisons sont nombreuses, et tous les arts martiaux et sports de combats les plus violents sont représentés par des bêtes colossales censées êtres des humains. C'est rigolo, et en même temps ça fait peur... !








GRAPHISMES **17**

C'est vraiment bien avec des sprites digitalisés les plus beaux jamais réalisés. Il faut le voir pour le croire.

ANIMATION **18**

Hyper rapide et fluide, le travail des développeurs a plutôt été basé sur le ralentissement pour que l'on ait une chance de suivre le combat.

MANIABILITÉ **18**

Le jeu est difficile, mais quelle joie de réaliser des fatalités et des coups spéciaux. Des progrès ont été réalisés, de toutes façons, depuis MK2.

SON/BRUITAGE **12**

Le point faible du jeu qui, outre la superbe voix caverneuse, ne propose rien de vraiment bon du point de vue sonore.

**J'AIME**

- Presque tout ce qu'il y a en arcade.
- Hyper rapide et maniable.
- Gore et violence gothique au programme.

**J'AIME PAS**

- Très difficile même en mode Very Easy.
- Pas de gros changements.
- Une version Megadrive moins bien réussie.

**92%**


OLIVIER

**EN RÉSUMÉ**

**Une tonne d'astuces, des milliers de fatalités et des sprites incroyablement réalistes dans leurs mouvements. Que demander de plus ? Une maniabilité excellente qui fera de vous des guerriers hors du commun aux pouvoirs très spéciaux. Maintenant, MK3 est-il nécessaire lorsqu'on possède le MK2 ?**

**PLAYSTATION**
EDITEUR : SONY INTERACTIVE STUDIO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
GENRE : COURSE SPORTIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE



# EXTREME SPORTS

SORTIE PRÉVUE 24/11 1995



Le patin pour avoir de beaux mollets, du vélo pour avoir de belles fesses, le skate pour se muscler le dos et la street luge pour les bras. Voilà tout ce que vous n'aurez pas en jouant à Extreme Sports, puisque ce n'est qu'un jeu vidéo qui vous permet de conduire tous ces engins sans d'effort. Fantastique, non ? Vous allez pouvoir jouer les durs dans ce jeu à l'ambiance très "Road Rash", avec des petits airs de "Need for Speed" pour le look de certains décors. Dans le rôle d'un jeune Américain battant, plein de tonus et de joie de vivre, digne des plus belles pub de chewing-gum, vous allez participer à des courses. Oui, des courses ! À travers le monde. Ces épreuves ne sont pas des courses de voitures, ni même de motos. Non, c'est plus lent que cela. Vous allez avoir à filer sur un VTT, un skate-board, des patins à roulette et une "street luge". Alors voilà, si vous aimez les jeux beaux mais qui se traînent, pas très maniables et dont le "fun" sous forme d'une courbe ne ferait qu'un pic de quelques secondes, vous aimerez. Les autres mettront leur argent dans Twisted Metal et arrêteront de regarder ESPN, la plus grande chaîne de télé dédiée aux sports aux States.

Le seul avantage du jeu est de pouvoir se jouer à deux simultanément. Malheureusement, le jeu n'est fun que pendant les quelques secondes où les deux joueurs se rencontrent.



Parfois, de traîtres tonneaux vous exploseront sous les pieds. C'est assez gênant pour vivre, paraît-il. Serait-ce des épreuves pour rendre le jeu moins monotone ?



Au cas où vous ne le sauriez pas, les rochers sont capricieux dans l'Utah. Ils attendent que vous traversiez tranquillement un canyon pour vous tomber dessus.

Quand vous gagnez des courses, vous gagnez de l'argent. Et avec cet argent, vous gagnez divers équipements. De quoi améliorer votre train de vie.




**GRAPHISMES 14**
Des graphismes détaillés mais très peu de couleurs, ce qui est un comble sur PlayStation, finalement. Le reste est à base de décors vides.

**ANIMATION 13**
Les décors bougent assez bien, mais y a tellement peu de choses à animer. Et puis c'est tellement lent... c'est assez plat finalement.

**MANIABILITÉ 12**
Il y a des jours comme cela où l'on a la sensation de manœuvrer une barque sur une motte de beurre. Mais pas toujours. Heureusement !

**SON/BRUITAGE 14**
De la soupe hard-rock bien sympathique mais déjà entendue des dizaines de fois. Pour les bruitages, on a droit à des "ourf" qui font très viril.



**J'AIME**
- Quatre moyens de locomotion différents
- Le jeu à deux est fabuleux
- On peut écraser des lapins et des poulets, arf' arf' !



**J'AIME PAS**
- Les circuits sont très longs et linéaires
- C'est amusant le vélo, mais ça va pas très vite...


GREG

**EN RÉSUMÉ**
**À vouloir faire du Road Rash novateur, forcément, on en arrive à avoir des idées bizarres et à nous faire conduire des petits messieurs lents sur skateboard. À croire que les programmeurs voulaient faire un jeu de voiture, et que par dépit de lenteur ils se sont rabattus sur le vélo. Même Skitchin' sur Megadrive est meilleur dans le genre.**

**63%**
**A DEUX : 78%**




FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.




Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

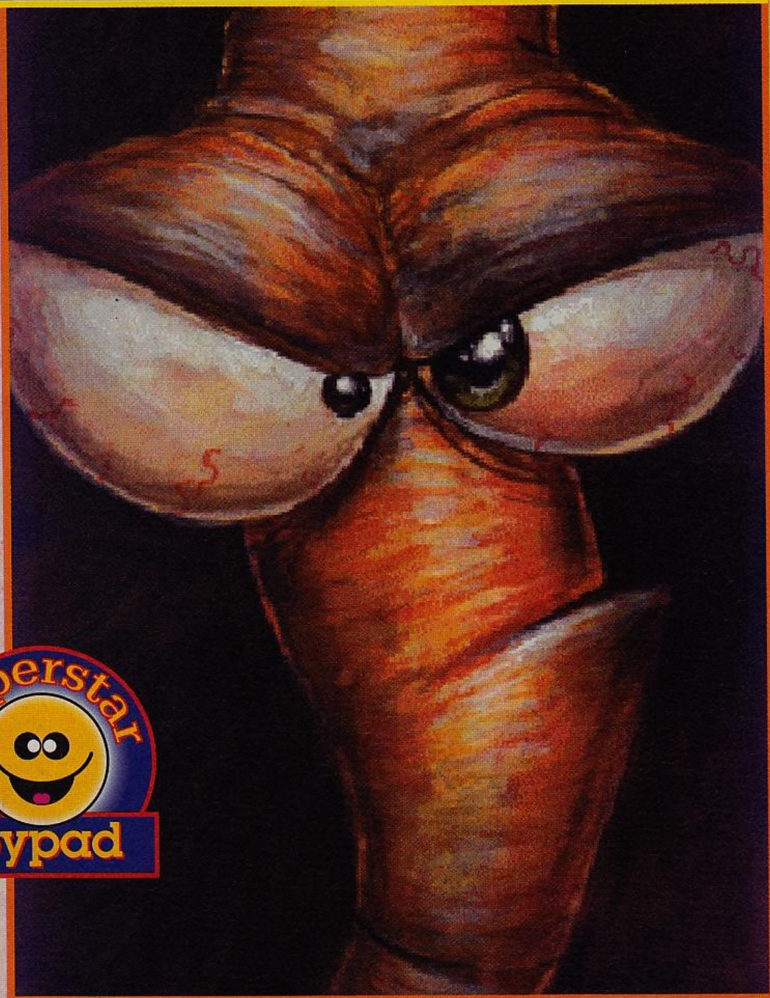
RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.




*2,23 F/mn TTC.

## MEGADRIVE

EDITEUR : SHINY/ PLAYMATES
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : LOUFOQUISSIME !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE A RECOLTER!
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO






Psycrow n'a toujours pas dit son dernier mot ! Souvenez-vous : après avoir enlevé la fiancée d'Earthworm Jim dans le premier volet qui retrace l'aventure de ce cher lombric, le cosmonaute à l'allure démoniaque avait subi une cuisante défaite. Mais il est revenu... plus sauvage que jamais, et travaille désormais pour son propre compte... Donnant l'aubade à son adorée "What's her name?" (c'est le nom de sa fiancée), Jim le ver-tueux voit de nouveau sa dulcinée kidnappée par l'un de ses ennemis jurés. Que croyez-vous qu'il s'en suivit ? Ben rien... Mis à part que Jim s'est illico mis en route pour tenter d'en finir une bonne fois pour toutes avec ces gens qui ne lui veulent pas que du bien. Tintin. Dans des niveaux tous plus loufoques les uns que les autres, Jim a maintenant toutes les cartes en mains pour se rendre de nouveau seul maître dans ce monde si cruel. Muni d'armes multiples, dont un fouet qu'il manie avec une grande dextérité, Jim aime également les lanceurs de maisons à tête chercheuse (sic), les cheminées à tir nucléaire ou encore la bonne vieille mitrailleuse qui détruit tout alentour. Comme si cela ne suffisait pas, il a maintenant une arme secrète, une sorte de slim gluant (pléonasme) qu'il déploie lorsqu'il est en l'air pour s'agripper sur des plafonds eux aussi gluants et collants. Nous avons pourtant affaire là à de la pure plate-forme, plus ou moins difficile, parsemée de multiples stage-bonus ou de scènes complètement absurdes dans lesquelles on voit souvent apparaître des cochons et des vaches ! Va comprendre, Charles ! À n'en pas douter, si vous aimez le genre et Earthworm Jim (comment pourrait-il en être autrement ?!) pardessus le marché (Richard Lenoir ?), vous vous devez de posséder la suite, certes moins difficile (quoique en mode "Hard", hein, bon...) mais largement plus frapadingue ! Quand je pense qu'en réalité, Jim est une vache... Et moi un Dieu vivant... Ah là là ! quelle vie !...

TRAZOM

# EARTHWORM JIM 2









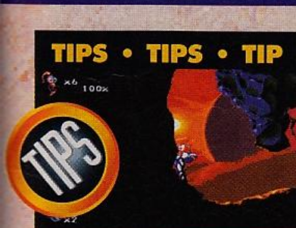
Dans le premier niveau, ce niveau-bonus où l'on grimpe au sommet à l'aide d'un ascenseur pour handicapé moteur, peut s'avérer dangereux si une grand-mère vous saute dessus !



À l'aide des porcs et des vaches, vous allez enfin comprendre pourquoi on les appelle les amis des hommes. Ah non, c'est pour les chiens ! Bon, ben c'est pas grave, on ne fait pas la différence...

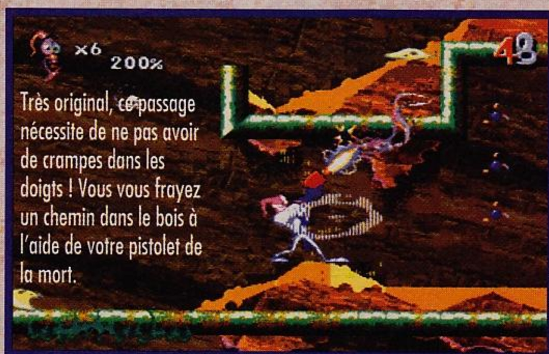


TIPS • TIPS • TIP



À cet endroit, utilisez votre super-glue verte en sautant deux fois très rapidement sur votre gauche. Vous aurez accès à une petite grotte renfermant un "sandwich-frites" bien gras qui vous donnera 200 % en énergie ! Pratique, non ?! Euh, n'abusez pas trop des frites quand même, hein ?

TIPS • TIPS • TIP



Très original, ce passage nécessite de ne pas avoir de crampes dans les doigts ! Vous vous frayez un chemin dans les bois à l'aide de votre pistolet de la mort.



Un tir triple sur cet être passablement vert : pas de quartier quand on veut en finir avec ces gens pour le moins bizarres !

Ce n'est pas "La lettre à Élise" de Beethoven que l'on entend dans l'un des niveaux, mais bel et bien sa fameuse "Sonate au clair de lune" du même génial compositeur. Pardonnez-moi cette monumentale erreur... Traz.

# Interview de David Perry



**Lors du dernier ECTS, nous avons rencontré l'un des grands noms du jeu vidéo en la personne de David Perry. Nous lui avons alors posé quelques questions sur : lui-même, sa société, son avenir. Joypad prend la casquette de Mme Irma et vous emmène à Londres pour une interview express !**

Joypad : Vous n'êtes plus le maître à bord désormais, votre société Shiny Entertainment vient d'être vendue ?

David Perry : En effet, je travaille pour Interplay maintenant. Shiny leur appartient.

Joypad : Pourquoi et pour combien avez-vous vendu votre société Shiny ?

D.P. : Je l'ai vendu pour de l'argent, et l'affaire s'est conclue pour une raison bien simple. C'est une année difficile pour les sociétés de jeux vidéo. Personne ne sait vraiment si les consommateurs choisiront la Sega Saturn ou bien la Sony PlayStation ou bien encore les machines 64 bits. Chaque compagnie possède ses propres arguments pour croire en telle ou telle machine. Je me suis donc inquiété pour Shiny. Il fallait savoir sur quelle machine focaliser nos efforts. Et il fallait faire le bon choix ! Et ça, c'est très dangereux. Si je lançais toute mon équipe sur la Sega Saturn et que celle-ci ne marchait pas, le résultat serait alors plutôt "triste". C'est pour cette raison que j'ai fait le deal avec Interplay. Interplay est devenu le grand frère de Shiny. Nous sommes toujours deux compagnies distinctes, nous avons des locaux et des employés distincts. Shiny n'a pas changé, mais la compagnie est maintenant beaucoup plus forte. Par exemple, si les 32 bits ne fonctionnent pas et qu'il nous faut retourner aux développements 16 bits, nous survivrons alors que d'autres compagnies mourront.

Joypad : Pensez-vous que ce rachat vous permettra d'améliorer la qualité de vos jeux ?

D. P. : Interplay connaît bien les développements PC, et nous, nous connaissons bien les consoles. Ils ont un savoir qu'ils pourront partager avec nous afin que nous puissions apprendre les développements PC. Shiny pourra alors développer sur tous les standards, PC inclus.

Joypad : Pouquoi Interplay et non pas une autre société ?

D. P. : Il y avait plein d'autres sociétés intéressées. Interplay est une société encore jeune, au potentiel énorme. De plus, les gens qui la dirigent ne sont pas des actionnaires avides d'argent. Lorsque l'on veut de l'argent rapide, on prend toujours les mauvaises décisions. Le seul objectif de cette société, c'est de faire de bons jeux. Ils savent que c'est en faisant de bons jeux que la société pourra se faire un nom et croître.

Joypad : Après que vous ayez vendu Shiny, une partie de votre équipe est partie, non ?

D. P. : Nous passons de la 2D à la 3D. Tous les jeux que nous avons réalisés par le passé étaient en 2D. Désormais, nous ne faisons que des jeux en 3D. Les animateurs 2D ne pouvaient donc plus travailler avec nous. La Dreamworks (ndlr : voir notre reportage dans le Joypad 46) les a engagés. Cela veut donc dire que les premiers jeux de la Dreamworks seront des jeux 2D ! Douglas Tenhapel, le créateur d'Earthworm Jim travaille lui aussi désormais pour Dreamworks.

Joypad : Les jeux 2D, c'est terminé ?

D.P. : J'aime toujours ce genre de jeux, j'ai ai tellement fait ! Mais je travaille désormais exclusivement sur des jeux 3D.

Joypad : Quels sont ces jeux ?

D. P. : Un jeu pour Ultra 64 et un autre pour Saturn et PlayStation. Sur Ultra 64, il s'agit d'un jeu de plates-formes 3D où l'humour est omniprésent. Une espèce d'Earthworm Jim 3D, mais sans Jim ! L'autre jeu se distinguera par sa violence. Il ne s'agit pas d'un jeu de combat, ni d'un Doom, mais c'est un concept complètement nouveau. Un jeu d'ambiance particulièrement effrayant et violent. C'est quelque chose que l'on voulait faire depuis longtemps. Les deux jeux seront montrés au prochain E3, pas avant.

Joypad : En attendant, les fans de Shiny peuvent toujours savourer un Earthworm Jim 2. C'est la fin de la saga de Jim ?

D. P. : Oui, le second épisode est le dernier. Mais un dessin animé vient de commencer aux États-Unis. En France, le dessin animé devrait être diffusé par TF1 ou bien Canal+.

Joypad : D'autres jeux de qualité sortent ces derniers temps. Quels sont vos titres favoris... excepté Earthworm Jim ?

D. P. : Earthworm Jim 2... Earthworm Jim Special Edition ? Non, Earthworm Jim pour Windows... Earthworm Jim pour PlayStation... non, pas celui-là... Je plaisante. Je crois que les deux jeux que j'aimerais acheter en ce moment sont Sega Rally sur Saturn et Formule 1 Grand Prix 2 pour PC. Les autres jeux que j'aime sont ceux sur lesquels on passe du temps comme Command and Conquer PC. Sur PlayStation et Saturn, il n'y a pas pour l'instant de jeux suffisamment "fun" pour que je sois tenté.

Joypad : Rendez-vous à l'E3 pour voir enfin des jeux "fun", alors ?

D. P. : J'espère que ça sera le cas.

Propos recueillis pas TSR

# EARTHWORM JIM 2



Voici, en montage vidéo, ce que donne ce stage bonus complètement loufoque dans lequel vous devez récupérer les chiots de Peter, sans en faire tomber un seul. C'est seulement grâce à une bombe que Peter enverra dans la tronche de Psycrow, que vous sortirez vainqueur !



Dans ce shoot vu en 3D isométrique, il vous faut amener ce ballon rempli de dynamite vers ce boss, puis le faire éclater à côté de lui : Booom !



Du papier à perte de vue... et des gens pas très recommandables.



## INTRO LOUFOQUE !

Tiens, "What's her name" se fait de nouveau enlever par cet abruti de Psycrow ! Osons !



## PSYCROW COURT VITE !

Ce dernier niveau vous met directement aux prises avec votre ennemi juré, que vous devez battre dans une course d'obstacles absolument époustouflante. Ici, il faut utiliser toutes les ruses pour pouvoir le devancer et délivrer votre aimée !






## Les armes de Jim in hand rixe

Comme vous pouvez le voir, notre ami souterrain aime bien être armé jusqu'aux dents. Si la mitrailleuse ne lui suffit plus, il sait où se procurer les autres armes toutes aussi terrifiantes.

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**

### EARTHWORM JIM CONTRE EARTHWORM JIM 2




La caractéristique principale du premier volet était qu'il était d'une difficulté extrême. C'est le moins qu'on puisse dire. Dans le n° 2, c'est tout le contraire, puisqu'on peut récolter des mots de passe, dans des niveaux moins longs, et surtout beaucoup moins durs. Cela ne veut pas dire pour autant que le jeu soit de qualité inférieure. Bien au contraire : c'est encore plus drôle ! Si vous avez aimé le fun, vous aimerez assurément le 2 ! À acheter d'urgence, nom d'une vache !

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**




**EN RÉSUMÉ**

**Depuis "Earthworm Jim" premier du nom, il n'y a quasiment rien à se mettre sous la dent dans le domaine de la plate-forme sur Megadrive (à part Comix Zone). C'est donc avec un certain soulagement teinté de bonheur non dissimulé, que le deuxième volet nous est apparu telle une révélation, encore plus drôle que jamais. Si vous passez à côté, vous allez le regretter très longtemps...**

**GRAPHISMES 17**

Comme il y a un an, c'est toujours aussi fin, beau et varié. Les décors, fabuleusement bien foutus, vous en mettront plein la vue !

**ANIMATION 18**

Il n'y a absolument aucun changement lorsqu'on la compare à la première mouture. C'est excellent sur toute la ligne.

**MANIABILITÉ 19**

Comme pour la précédente version, c'est tout aussi bon cette fois encore. À aucun moment l'on est gêné dans notre aventure.

**SON/BRUITAGE 18**

Ce n'est pas la B.O. de Mortal Kombat, c'est même tout à fait le contraire. Dans un style plus "classique" dirions-nous.



**J'AIME**

- Des nouvelles mimiques.
- Toujours aussi maniable.
- Le système de mots de passe.



**J'AIME PAS**

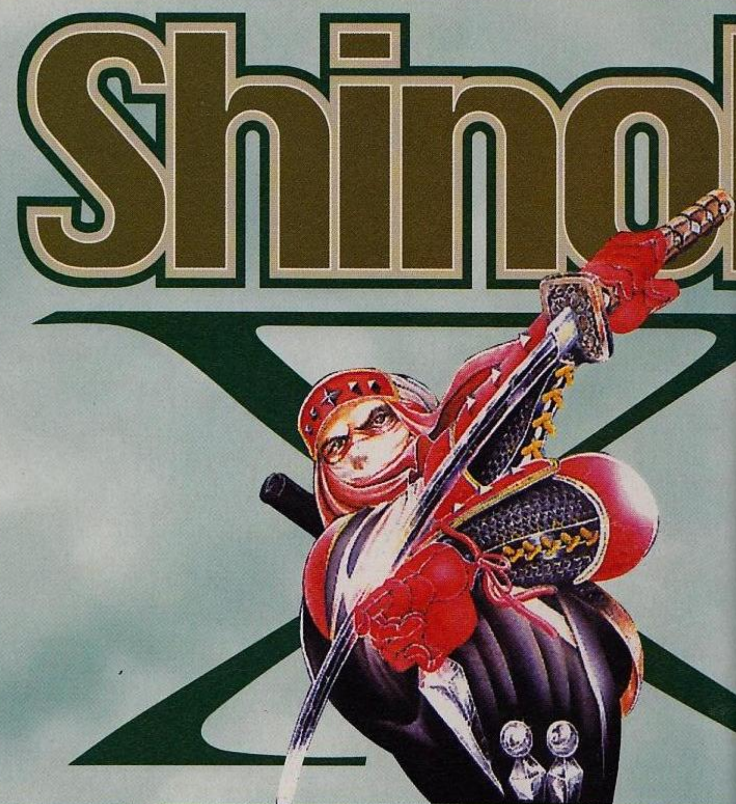
- 2 ou 3 niveaux de plus n'auraient pas été de trop...
- Eva Erzigova est vraiment plus sexy que Jim...

**93%**

**SATURN**
**EDITEUR: Sega**
**NOMBRE DE JOUEURS: 1**
**NOMBRE DE NIVEAUX: 9**

**GENRE : Action/Plates-formes**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3**
**CONTINUE: 3**
**DIFFICULTÉ: Difficile**



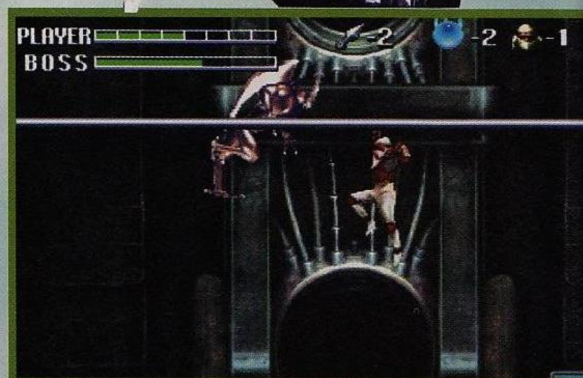



Souvenez-vous du temps béni où tous les samedis après-midi, la bouche encore pleine de croque-monsieurs, vous vous ruiez sur la télé pour regarder San Ku Kai. Ahhh oui, ce vieux feuilleton, ancêtre de tous les guerriers sentai japonais d'aujourd'hui. Souvenez-vous de Ryo et Hayato, les deux guerriers aux foulards flottants et lunettes de ski. C'est un peu de cette ambiance, croque-monsieurs en moins, que vous propose de retrouver Shinobi X. Nouvelle version du jeu culte de Sega sorti en arcade en 1987, le voilà mouture 95 avec cette fois-ci de véritables acteurs digitalisés. Dans ce jeu, vous incarnez un ninja qui se doit de sauver la fille de son maître enlevée par un méchant maître en arts martiaux désireux d'obtenir une technique secrète qui le rendrait invulnérable. Vous voici capable de faire de spectaculaires sauts, de larder vos ennemis d'un coup de sabre, et de lancer le projectile affûté avec précision. Que d'avantages face aux hordes de ninjas, de yakuzas, de tueurs en séries et autres démons japonais que vous allez rencontrer au long de votre périple. Dans ce jeu, l'ambiance est au pseudo-réalisme puisque tous les décors ont été digitalisés ainsi que tous les personnages et tous les sons, ou presque. Vous évoluerez dans de véritables jardins japonais, dans des jungles sauvages, et autres usines propres au trafic de matières illégales. Le héros en lui-même possède plusieurs manières de traverser les niveaux. Jugez plutôt : faire une roulade, courir, ramper, s'accrocher aux surfaces, escalader les murs, et s'agripper aux branches d'arbres. En plus du sabre trancheur et du projectile transperceur, vous trouverez ici et là la possibilité d'invoquer les forces du Japon ancien. Partant du principe que le jeu est de difficulté progressive, vous en aurez pour quelque temps avant de voir la fin de ce jeu. Les seuls défauts qu'on pourrait lui reprocher seraient son semblant de linéarité, ainsi que le ridicule de certaines situations, ridicule qui serait inexistant si les personnages n'avaient pas été de bêtes acteurs digitalisés. Un produit excellent.

GREG




Il vous est possible d'effectuer, pour vous débarrasser des divers ennemis, un saut à 360° qui vous permet de trancher tout ce qui bouge avec l'épée, ou d'envoyer une pluie de shuriken mortelle.







Le ninja de la jungle frappe encore. Dans ce niveau aux superbes décors, l'adresse est de mise. Le plancher des vaches se fait rare, et il faut batailler dur avec les ennemis pour poser le pied sur un morceau de terre. Pour les sauteurs fous.




La classique scène d'ascenseur de Shinobi, ici beaucoup trop longue. Désolé de le dire, mais cette scène, d'une durée d'environ 10 minutes, est beaucoup trop lente, et à reprendre en son INTÉGRALITÉ en cas de décès de votre part. Triste...

# bi





Jurassic Park revient. À voir les yeux de ce bel animal, on peut se demander à base de quelles herbes sont composés ses repas. Le premier brachiosaure junkie de l'histoire.



Le premier boss se fait une joie de vous mettre le feu. C'est ce que l'on appelle un feu de joie. Arrêtons les blagues vaseuses, et donnons le truc : il faut frapper le monstre lorsqu'il a les yeux rouges.

**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**

Pour obtenir 99 vies, appuyez sur ces boutons à l'écran de présentation : A, Z, B, Y, C, X, Start.
Pour obtenir 999 shurikens, allez en mode "option" et mettez-vous en face de la ligne de shurikens, et appuyez sur L,R, C, A, B.




**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**



Scotché à un arbre tel un Post-It à pattes, notre brave ninja doit affronter mille périls pour survivre. La dextérité est de mise pour ce genre de passages. Avis aux experts.



Voilà un boss navrant qui énerve tout le monde. Invulnérable à chacune de vos attaques, il faudra, afin de le vaincre, lui renvoyer toutes ses attaques en frappant dans ses projectiles.



**GRAPHISMES 16**

Les digits donnent un genre. Il faut aimer pour apprécier. La palette de couleurs s'en trouve utilisée de façon étrange.

**ANIMATION 16**

Rien à redire même si les mouvements d'un personnage digitalisé sont loin d'être très fluides.

**MANIABILITÉ 18**

Le ninja se manie (!) sans problème, la griffe Sega dans ce genre de jeux. Ça donne envie d'être un ninja.

**SON/BRUITAGE 17**

CD oblige, on a le droit à des musiques de qualité ainsi qu'à des bruitages réalistes. Rien à redire.

**J'AIME**

- Shinobi, un vrai jeu d'action
- Des décors fort sympathiques aux niveaux supérieurs
- Les séquences vidéos ringardes à souhait

**J'AIME PAS**

- Les sprites digitalisés font parfois pitié
- Difficulté ou longueur de certains passages

**91%**



GREG

**EN RÉSUMÉ**

**Voilà un jeu qui se faisait attendre en version française. Disposant d'un capital fun très important, Shinobi X est en plus un titre très connu dans le milieu. C'est donc finalement un label de qualité qui s'offre au joueur, même si certaines innovations ne sont pas du meilleur goût.**

TEST

# GAME BOY

EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPÉCIAL : SPÉCIALEMENT ADAPTÉ POUR SUPER GAME BOY
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : TOUT CE QUI BOUGE !

L'histoire de Blanka est vraiment incroyable puisqu'il s'agit d'un enfant qui a réchappé d'un accident d'avion au-dessus de la jungle du Brésil. Élevé tel un Mowgli de base ou autre Christophe Lambert au fin fond de la jungle, ce mec sait se battre notamment en ce qui concerne la gestion de l'électricité humaine.




# STREET FIGHTER II

C'est tout bonnement incroyable ! On l'a attendu pendant plusieurs années et on s'est longtemps tapé des jeux de baston très moyens (excepté les récentes adaptations Takara), mais il est arrivé le Street sur Game Boy ! Alors que je trouvais Donkey Kong plutôt destiné au Super Game Boy, là, il n'y a pas de problèmes métaphysiques : le jeu est excellentissime sur Game Boy. Bien sûr, il est aussi sympa sur Super Game Boy, mais je pense que tout le monde possède une des innombrables versions du jeu sur Super Nintendo, alors... À signaler quand même pour cette version, des décors en bordure qui changent pour chaque stage et bourrés de couleurs. Pour en revenir à la version Game Boy, les sprites sont géants et merveilleusement animés. Je ferme les yeux sur les quelques ralentissements, car on retrouve exactement les mêmes coups et les mêmes coups spéciaux. Le réalisme est incroyable et vous retrouverez en format poche tous vos héros de SFII, c'est-à-dire 9 persos incluant les boss de l'original jouables. Vous rendez-vous compte : il est maintenant possible de jouer à Street n'importe où grâce à cette version Game Boy. C'est beau, jouable et fidèle à l'original, que dire de plus ?

OLIVIER.




Le Flash Kick de Guile est un peu trop haut pour l'écran de la Game Boy, et l'on ne voit que le début et la fin de ce coup spécial.







Imaginez le réalisme des coups sur Game Boy ! L'animation est tellement excellente que, même sur le petit écran, on discerne le résultat dévastateur de cet uppercut de Ruy.

Admirez ces graphismes superbes sur Super Game Boy avec des contours nouveaux pour chaque stage. Sur Game Boy, les résultats sont eux aussi excellents.



RYU DANS TOUS SES ÉTATS !
Tous les coups de la version Super Nintendo ont été repris ainsi que les coups spéciaux. Il faut juste s'habituer un peu à la présence de seulement deux boutons. Mais la maniabilité est tellement excellente, que vous arriverez à réaliser tous les coups de Ruy dès la prise en main du jeu.

GRAPHISMES 19

Les mêmes niveaux et les mêmes sprites en trois couleurs, c'est possible. Le petit écran de la Game Boy donne un excellent résultat.

ANIMATION 19

Malgré quelques ralentissements, je met un 19 car les coups spéciaux sont tous d'un réalisme incroyable et plutôt rare sur Game Boy.

MANIABILITÉ 19

Le top, et c'est même trop facile ! Même avec deux boutons, on arrive à tout faire, c'est pas cool ça ?

SON/BRUITAGE 17

Les thèmes principaux sont présents, mais les bruitages ne sont pas d'excellente qualité.







- Le meilleur jeu de baston sur GB.
- Adaptation ultra réussie.
- Tous les coups spéciaux.




- Je cherche... Je cherche... ... mais ne trouve pas !




EN RÉSUMÉ

C'est fabuleux, et si vous possédez une Game Boy, hésiter serait une preuve de sérieux handicap mental ou de forte déficience neurologique. Faites des examens au cas où... Street sur Game Boy est un petit bijou portable, un truc inestimable qui ne coûte que 200 balles : c'est beau, réaliste et fidèle à l'original.

95%

TEST

# GAME BOY

EDITEUR : TITUS/ TFI
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : TIRÉ DU FILM DU MEME NOM
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE



# Un indien dans la ville

PROD

Chacun sa routheuuu... chacun son cheumiiiin, la li la lèreuh ! Vous connaissez la chanson par Tonton David. Vous avez vu le film dont est tiré ce titre : "Un indien dans la ville". Vous connaissez l'acteur français qui joue et qui est à l'origine de ce film : Thierry Lhermitte. Mais avez-vous joué au jeu vidéo adapté d'"Un indien dans la ville" ? Si ce n'est pas le cas, je vous conseille vivement de vous intéresser à ce jeu de plates-formes sur Game Boy. Non seulement parce qu'il est réussi et prenant, mais aussi parce qu'il s'agit pour la première fois d'une adaptation en jeu vidéo d'un film français. De plus, l'auteur de ce jeu est lui aussi Français : il s'agit de l'éditeur parisien Titus. Que de bonnes raisons de se procurer le jeu sous peu ! Sur Super Game Boy, les tons ont été travaillés de telle manière que le rendu soit le plus réaliste possible, et c'est à ce point de vue une réussite totale. C'est somme toute assez rare sur Super Game Boy car les éditeurs se contentent le plus souvent de coller une belle bordure et c'est tout. Sur Game Boy, le jeu est des plus jouable avec un héros maniable et facile à contrôler. Le jeu reprend les scènes d'actions du film sans se prendre la tête. On avance, on récupère des flèches et on tire quand il nous en reste assez, principe de base du jeu. Seul point noir : le détourage du sprite enlève du réalisme au jeu, même si la cause de ce détourage est bonne pour plus de lisibilité sur Game Boy. Un bon jeu pour jouer au chaud pendant l'automne et contrôler le héros de ce film que tant de Français ont vu.

Olivier




Nous voici dans la jungle, et comme chacun sait il y a des serpents dans la jungle ! Pour vous débarrasser des serpents, il ne faut pas leur sauter dessus, preuve que le jeu n'a pas été pompé sur Mario, mais utiliser la sarbacane. Les munitions de cette arme primitive mais très efficace sont de petites flèches qu'il faut récupérer un peu partout et dont le compteur se trouve en bas à gauche.



Dans cette séquence dans laquelle vous voyagez à grande vitesse dans un wagonnet, vous devez continuer à tirer sur vos ennemis mais ne pas oublier de sauter par-dessus quand vous arrivez trop vite sur eux.



Cette séquence de barque sur la Seine n'est pas sans rappeler la pub pour une certaine banque avec certains Indiens qui arrivent en ramant à Paris pour ouvrir un compte. Mais ceci n'est que pure coïncidence.

GRAPHISMES **18**

C'est vraiment du tout beau en ce qui concerne les décors. Sur Super Game Boy, les teintes sont vraiment superbes.

ANIMATION **17**

Le jeu bouge bien avec des sprites dont les mouvements sont malheureusement parfois un peu rigides.

MANIABILITÉ **17**

On prend en main le jeu très vite car les actions du héros sont limitées et très simples. De l'action facile !

SON/BRUITAGE **14**

Il ne faut pas rêver, les musiques du film ne sont pas toutes présentes et plutôt moyennement rendues.



**J'AIME**

- Tout le film dans la petite Game Boy.
- Des graphismes superbes.
- C'est français !



**J'AIME PAS**

- Un détourage du sprite gênant.
- Pas assez d'ennemis différents.
- Ça manque de rythme parfois...

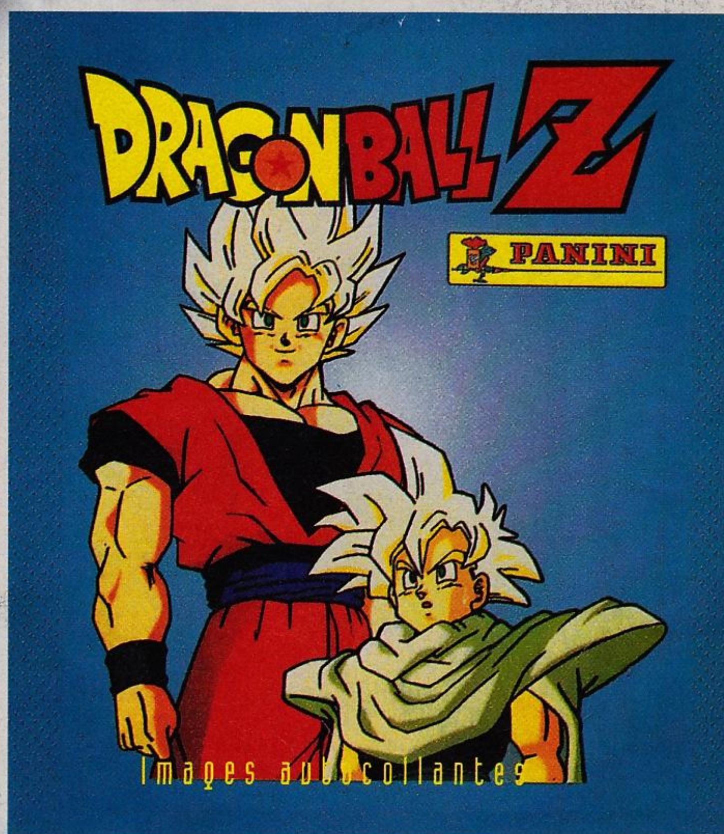
**89%**




**EN RÉSUMÉ**

Quelle adaptation ! Un jeu de plates-formes simple à manier, efficace et très vaste. Le style Titus est de la fête avec des sprites détourés pour mieux les distinguer, une gestion réaliste des éléments qui interviennent, et de l'humour. C'est mignon et ça vous rappellera bien le film à succès de Thierry Lhermitte.

# DRAGON BALL Z NE PEUT PLUS T'ECHAPPER!




## PANINI
LE GENIE DES IMAGES

## PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NBRE DE NIVEAUX : 17 PERSOS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

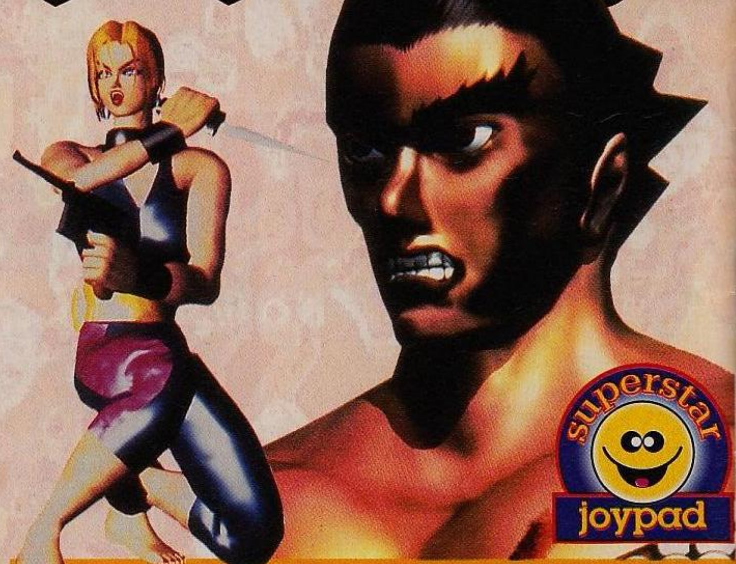



# TEKKEN

Je sais que je vais alimenter le grand débat qui oppose les pro-Virtua Fighter et les pro-Tekken, mais il me faut trancher ici : sur console (je n'ai pas dit «en arcade», on est bien d'accord ?), Tekken est mieux réussi que Virtua Fighter, voilà, c'est dit... Alors je sais, il y a Virtua Fighter Remix... Il s'agit d'une version revue par Sega qu'il faudrait plutôt comparer au Tekken 2 qui arrive sous peu sur PlayStation. Si l'on compare Virtua Fighter et Tekken, y a pas photo, même si c'est VF qui est le pionnier du genre et que Tekken est du pompage ! Bref, pour en revenir à notre jeu, vous devez savoir qu'il s'agit de baston 3D en temps réel avec des personnages en polygones, et que la version PlayStation est rigoureusement la même que l'arcade, grâce au System II de Namco, système permettant un passage quasi direct de l'arcade à la console. Je crois d'ailleurs pouvoir dire que, pour la première fois sur console, un jeu est rigoureusement identique à sa version originale d'arcade. C'est la première fois, et Virtua Fighter, Daytona USA, Ridge Racer ne peuvent pas s'en targuer.

Inutile d'en rajouter pour vous convaincre parce que c'est possible : 17 personnages jouables avec 37 coups par tête de pipe, voilà un autre argument de poids qui place Tekken loin devant Toshinden. Le jeu est un peu difficile à prendre en main et les coups spéciaux ardus à se remémorer, mais c'est plutôt positif pour la durée de vie du jeu. Les pros du paddle se jetteront sur ce jeu qu'ils connaissent déjà par cœur pour y avoir joué en arcade. Tekken, j'adore vraiment !

OLIVIER



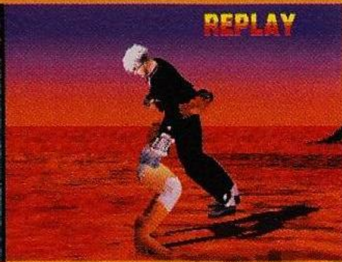






Kazuya aime à se faire des peurs bleues ! Après avoir combattu tout ce qui se faisait en matière d'humain et même de robot, le voilà aux prises avec un mi-boss de poids : l'ours blanc Kuma. C'est un personnage tellement énorme, qu'il fait même bugger l'écran de la barre des scores, l'enfer des polygones !




À la fin de chaque combat, le dernier coup est montré en Replay avec une vue différente des trois vues possibles.






La Grèce était connue pour ses beaux éphèbes, et Namco inverse la tendance avec les deux créatures féminines du jeu réunies dans le même stage : Nina et Anna.

## MEGADRIVE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : FOOTBALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
SPECIAL : LA RE-SUITE!
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSES
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO








Une superbe tête plongeante devant le gardien qui s'en sort comme il peut. Classique, ma foi...

Il fallait s'y attendre : après les excellents scores de vente des précédentes versions, le cru 1996 du jeu de foot le plus célèbre de la planète (FIFA Soccer pour ceux qui ne le connaissent pas encore) revient en force sur Megadrive. Même si les ajouts ne semblent pas a priori substantiels, il n'en reste pas moins que le fait d'incarner TOUS les joueurs de la planète (300 en tout et pour tout !) est à lui seul un énorme atout. Vous vous imaginez, vous, dans la peau des Cantona, Papin, Bebeto et autre Romario ? C'est la classe internationale à portée du joueur, en quelque sorte ! Mais ce n'est pas tout, puisque de nombreuses compétitions sont également au programme, comme les ligues, les championnats, les practices, les nouveaux modes d'entraînement, etc. Comme vous le voyez, l'ensemble est très complet. Comme si cela ne suffisait pas, la possibilité nous est également offerte de créer une équipe entière (et même des joueurs) que vous pourrez nommer selon votre choix. Si avec tout ça, vous ne trouvez pas votre bonheur, c'est à n'y plus rien comprendre ! Toujours est-il que les véritables fanas de la série seront certes ravis de retrouver une fois de plus leurs idoles, mais je préfère les prévenir tout de suite sur un point important : un bug gigantesque semble être passé entre les mailles des testeurs (il faut le faire !), ce qui fait que l'on marque quasiment à tous les coups lorsque l'on fait une action bien précise. Au niveau des scores, ça risque de pleuvoir méchamment... Toutefois, on aura toujours beaucoup mieux par rapport à la version SN qui est purement et simplement médiocre.

TRAZOM

FIFA SOCCER

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

### FIFA SOCCER'96 CONTRE FIFA SOCCER'95

A priori, au premier petit coup d'œil, on ne dénote pas énormément de différences entre l'ancienne et la nouvelle version. Et pourtant, à y regarder de plus près, les changements apportés sont énormes : de très nombreux joueurs (avec leurs vrais noms !) ainsi que de nombreuses équipes de tous horizons y sont intégrés, de même que de nouvelles animations, un nouveau mode "entraînement", des coups spéciaux en mode "expert" et d'autres petites options sympathiques à découvrir. Dommage pourtant qu'un bug fasse que l'on marque à tous les coups à un endroit bien précis sur le terrain (cf. photos) : ça gâche vraiment tout...



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

**LES OPTIONS**

Comme vous le voyez, les véritables noms des joueurs ainsi que des équipes sont présentes, au même titre que nombre d'options que vous découvrirez par vous-même.







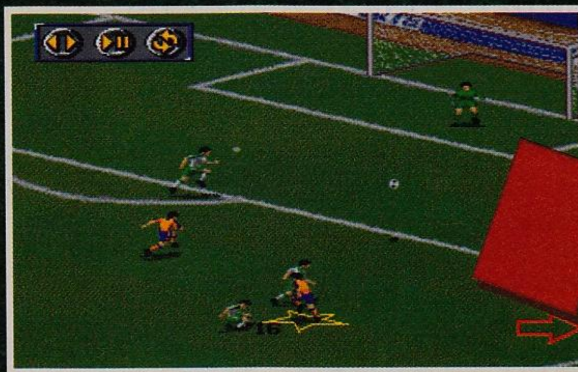




**LA VERSION SUPER NINTENDO**
Que s'est-il donc passé pour cette version Super Nintendo? Cest nul sur toute la ligne. Les joueurs glissent, les scrollings sont médiocres et la jouabilité est nulle. Franchement, n'y pensez même plus. D'ailleurs, on parlait de quoi, là déjà ?...



## CARTON ROUGE



Comme je vous le dis tout au long du test, un bug énorme existe dans le jeu. Il suffit, pour marquer quasiment à tous les coups, de se placer un peu plus haut que la surface de réparation et de brosser sa balle au moment du tir, afin de la mettre hors de portée du gardien (cf. photo). Notre rôle étant de faire la part des choses entre les bons et les mauvais jeux, il nous a semblé normal de mettre cette erreur en avant. Vous pouvez vous rendre compte qu'au niveau de la note, ça fait cher du bug, nous qui pensions mettre 93 %...



Cette fois, on peut accélérer avec les 3 boutons, indépendamment les uns des autres. Super, non ?



Un corner comme on a l'habitude d'en voir dans les FIFA. Le bouton "A" servira à centrer en hauteur, tandis que le "C" centrera à ras de terre.



L'arrêt du gardien en pleine détente verticale. Son intelligence durant les matches est maintenant très bonne, puisqu'il n'hésitera plus à sortir dans les pieds des joueurs pour se saisir d'une balle.

# FIFA SOCCER'96

**GRAPHISMES 14**
Je ne voudrais pas être trop méchant, mais c'est un peu toujours les mêmes graphismes depuis le premier volet...

**ANIMATION 14**
Je ne voudrais pas être trop méchant non plus, mais même si les animations sont un poil plus rapides, elles demeurent assez lentes quand même.

**MANIABILITÉ 16**
Même s'il est assez difficile d'exécuter certains coups, dans l'ensemble la jouabilité est meilleure que dans le n°95.

**SON/BRUITAGE 15**
Ici, pas vraiment de changement notable, alors je ne m'étendrai pas trop longuement en vous racontant ma vie.


**J'AIME**
- Les véritables noms des joueurs.
- Plein d'équipes différentes.
- Des coups très réalistes.
- Plus facile de marquer des buts.


**J'AIME PAS**
- Difficile de réaliser certains coups.
- Un bug monumental.
- Le système des touches parfois étrange.


TRAZOM

**EN RÉSUMÉ**
**FIFA Soccer continue de régner sur la planète football, ISS sera un valeureux concurrent lorsqu'il sortira l'année 1996 sur cette même bécane. En attendant, ne vous privez pas du meilleur jeu de foot du moment sur MD, dont la dernière mouture apporte des petits "plus" indéniables qui en font le must dans le domaine. Bien sûr le bug est ennuyeux et l'animation est lente, mais l'intérêt est quand même présent !**

**87%**

# SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
SPECIAL : VENTE DE JOUEURS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE

TEST

# NBA live 96

C'est bien connu : le basket passionne de plus en plus de personnes à travers le monde. On s'en rend d'autant plus compte lorsque de grands joueurs américains viennent se produire en France ou ailleurs pour des exhibitions à caractère caritatif (ndlr : style "Je connais des mots"...) ou non. C'est de la folie pure ! Sur consoles, l'engouement est également très important. Et on doit cela à un seul éditeur, Electronic Arts. On pourrait s'en plaindre, la concurrence faisant naître des titres encore meilleurs de jour en jour. Mais lorsque c'est Electronic Arts qui s'en occupe et que le résultat est aussi bon que celui-là, on n'a pas de véritable raison de se plaindre. Comme dans la version 95, la jouabilité est exemplaire et le nombre d'animations impressionnant. Je garde toutefois ma préférence pour le jeu sur Megadrive, parce que plus beau !

TRAZOM

SUPER NINTENDO




OFFENSIVE STRATEGY
CPU SELECTS
CRASH BOARDS
Y BOX 2
B INSIDE 4
SIDELINE A
MOTION A
SUPER NINTENDO

Chaque stratégie est "sauvegardable" et immédiatement prenable durant le jeu.







Regardez bien la jauge du lancer-franc : il faut bien viser pour être sûr de ne pas louper la cible.

La vue en 3D isométrique permet de bien mieux apprécier toutes sortes d'actions, que l'on soit à gauche ou à droite.

GRAPHISMES SN: 13 MD: 15

Des personnages un peu mieux dessinés sur MD que sur SN, mais là on commence à être habitué. Regardez donc les photos.

ANIMATION SN: 16 MD: 16

Elle est de bonne qualité, aussi bien en ce qui concerne les scrollings que pour l'animation des joueurs (un peu mieux MD).

MANIABILITÉ SN: 16 MD: 17

Une fois de plus, on maîtrise beaucoup mieux les personnages sur la Megadrive que sur la SN. Mais dans les deux cas, on fait ce que l'on veut.

SON/BRUITAGE SN: 15 MD: 15

Bruits de la foule, accompagnés de musiques typiques de ce sport : le résultat est le même sur les deux consoles (un peu mieux SN).


J'AIME
- Une excellente jouabilité (surtout MD)
- La possibilité d'acheter des joueurs.
- Plein de dunks.


J'AIME PAS
- Une version SN un peu moins jolie.
- On reste dans la lignée des versions antérieures.




EN RÉSUMÉ

La dernière mouture en date est souvent la meilleure (sauf exception : cf. FIFA 96 sur SN), et c'est une fois de plus encore le cas ici. Les matches sont la plupart du temps très mouvementés du fait de la simplicité de la prise en mains du jeu. De plus, un accent économique a été apporté puisqu'il est désormais possible de vendre ou d'acheter des joueurs de différentes équipes. Si vous aimez le basket, cela devrait vous ravir. Seul ou à quatre !

MD: 94%
SN: 91%

**PLAYSTATION**
EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
GENRE : SHOOT THEM ALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : TRES GORE!
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
CONTINUES :
5 + SAUVEGARDES
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE








Les six personnages que vous pourrez sélectionner possèdent tous des caractéristiques qui leur sont propres. À vous de découvrir lesquelles...

Accusés à tort de meurtres de personnalités à tendance mafieuse du milieu interstellaire, un groupe de joyeux lurons est envoyé, pour l'exemple et sans le moindre jugement, sur une planète pénitenciaire d'où, paraît-il on ne sort jamais. Ou alors pas vivant... Les six malheureux condamnés, sachant le sort qui leur est réservé, décident à six voix contre zéro (un moustique a vainement tenté de s'interposer, mais il a immédiatement été blasté à coups d'armes au plasma) de déguerpir illico presto, «parce que c'est pas tout ça, j'ai un tennis à 15 heures !». Le but est désormais simple pour sortir de cette véritable forteresse : exterminer les milliers de gardes, cerbères pit-bull et

# LOADED



Au milieu de cet entrepôt qui me rappelle vaguement des souvenirs d'enfance, les parties de cache-cache seront incroyablement sympathiques.

Comment sortir d'un pétrin pareil ! Heureusement, les portes de sortie sont légion. Vite, en bas, viiite !

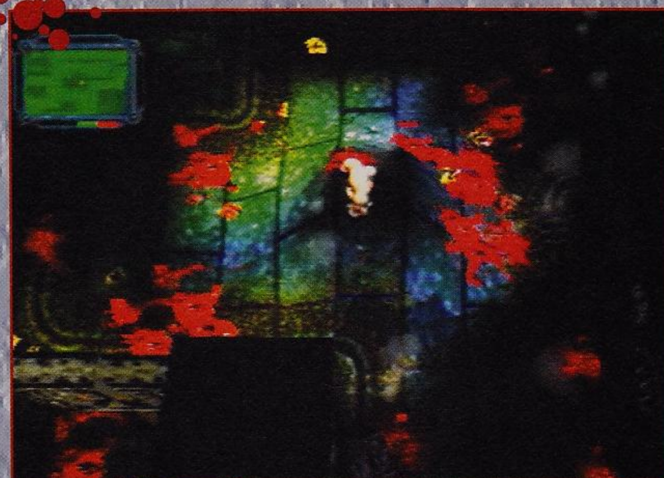
Le tir laser géant de Mamma est l'arme absolue à condition d'avoir énormément de puissance. Admirez les dégâts !

autres monstruosités spatiales, tout en essayant de retrouver son chemin parmi des centaines de lieux différents, bourrés de couloirs et de salles secrètes, formant un ensemble de dédales géants où l'on a très vite fait de tourner en rond. Ouf ! Des cartes magnétiques faisant office de passe vous permettront d'ouvrir des portes, suivant leur couleur. En fait, le but sera toujours le même selon le niveau où l'on sera : retrouver la sortie ! Les moyens d'arriver à ses fins étant eux également toujours identiques : l'annihilation totale de l'ennemi ! Intellectuel, n'est-il pas ? Vous pouvez évidemment incarner qui bon vous semble, en sachant que chacun des six protagonistes possède une arme caractéristique ainsi qu'une arme spéciale à la quantité limitée et d'une puissance assez dévastatrice. Bercées par huit musiques complètement pulsantes (créées par un groupe du nom de «Pop Will Eat Itself», tout un programme), ce nouveau "Gremlin" possède des niveaux d'une longueur et d'une difficulté à toute épreuve. Techniquement, les effets de couleurs, de morphings, de zooms, de rotations et j'en passe sont largement à la hauteur d'un produit 32 bits, qui plus est sur PlayStation. Attention toutefois à la répétitivité des actions ! À réserver avant tout aux bourrins de base aimant le gore par-dessus tout, et le jeu à deux en prime.

TRAZOM



Vox, la seule fille du jeu, n'a pas franchement une arme que l'on pourrait qualifier d'efficace. Ses tirs sont plus beaux et impressionnants que destructeurs.



L'un des atouts majeurs de Mamma, c'est ce coup spécial qui lui est propre : le "terraforming" en temps réel ! Il saute sur le sol, en modifie l'aspect (bien que celui-ci reprenne sa forme initiale à la fin) et élimine toutes les personnes se trouvant alentour. Impressionnant.





Comment ça, le jeu est violent ? Vous voulez rire, j'espère !



Explosez les caisses, elles renferment très souvent des choses intéressantes.



Les effets de lumière sont d'une grande beauté...

**GRAPHISMES 17**

Même si les personnages, vus de haut, sont assez grossièrement dessinés, les couleurs et la luminosité des explosions en mettent plein la vue !

**ANIMATION 15**

Les zooms ainsi que les déplacements des personnages se font sans encombre. Le problème, c'est qu'il existe de fâcheux ralentissements dès qu'il y a moult explosions.

**MANIABILITÉ 16**

Même s'il n'est pas tout le temps évident de diriger le personnage, celui-ci est toutefois assez docile pour se laisser faire lorsqu'il le faut.

**SON/BRUITAGE 18**

Les bruitages, les voix ainsi que les musiques se retrouvent confondus dans un ensemble harmonieux et absolument sans reproche.



**J'AIME**

- Des couleurs d'une beauté diabolique!
- Une excellente durée de vie.
- Le jeu à deux.
- Le côté «recherche de la sortie».



**J'AIME PAS**

- Quelques méchants ralentissements.
- Très répétitif !
- Pas très subtil...

**87%**



TRAZOM

**EN RÉSUMÉ**

À la manière d'un Destruction Derby ou d'un WipeOut, Loaded marque énormément par sa beauté graphique. Le côté très classique du jeu (à mi-chemin entre un Doom et un Gauntlet) ne lui vaut pourtant pas l'aura des hits made in Psygnosis. Cependant, et malgré quelques petits ralentissements, le côté technique est à un tel niveau qu'on peut aisément lui pardonner son intérêt par trop «rentre-dedans». Finalement, on s'amuse comme des fous, et c'est bien là l'essentiel !

**PLAYSTATION**
EDITEUR : KONAMI
GENRE : FOOTBALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : TIENS, ORIGINAL, UN JEU DE FOOTBALL !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE

# GOAL STORM


Le gardien dégage, (remarque, normal pour un gardien, c'est assez rare qu'il garde la balle pour lui tout seul).

Baptisé Winning Eleven en version japonaise, revoici donc le dernier jeu en date de Konami sur la PlayStation... française. Dans cette dernière, seules les équipes, devenues internationales, ont ici changé. Ce qui n'est déjà pas si mal pour nous modestes Européens... Avec International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, testé dans ce numéro, on commence vraiment à voir en cet éditeur nippon le spécialiste dans le genre. Mais il faut bien l'avouer, cette fois-ci, même avec des capacités technologiques plus élevées comme support de travail, le résultat est moins bon. C'est beau, mais d'une monotonie sans nom lorsque les matches débutent : les actions sont constamment les mêmes, et le mode "tournoi" est très facile à gagner, dès lors que l'on a compris la façon de marquer un but. Le jeu à deux ? Idem. On s'amuse le temps de deux ou trois matches, mais ensuite, et ce malgré les trois vues proposées, on s'en passe aisément... Dommage ! On attend une éventuelle suite, qui devrait être certainement meilleure au niveau de l'intérêt.

TRAZOM





Le "replay", vous le verrez, est très utile pour revoir les belles actions, sous différents angles là aussi.



Chaque coup-franc ou dégagement aux 6 mètres est visualisé par cette flèche bleue que vous pourrez bouger au gré de vos envies et fantaisies.



Un tir vu de haut comme si vous n'y étiez pas. C'est l'une des vues que l'on peut utiliser durant les matches, à n'importe quel moment.



Au choix des équipes, toutes internationales, il semble que le drapeau français soit quelque peu à l'envers : c'est bleu, blanc, rouge et non pas rouge, blanc, bleu... Bande d'ignares !

**GRAPHISMES 15**
Au premier abord, on se dit que c'est beau, mais finalement, on se rend vite compte que cela aurait pu être beaucoup plus fin et fini.

**ANIMATION 13**
Je préfère tout de même l'animation sur la version japonaise, plus fluide et plus rapide. Mais bon, ça ne change pas grand-chose...

**MANIABILITÉ 16**
Bon, là je dois dire qu'il n'y a pas de problème pour diriger les joueurs, la maniabilité est très "Arcade".

**SON/BRUITAGE 14**
Il y a les voix du speaker, quelques bruits de foule, mais rien de bien novateur. On a vu beaucoup mieux.


**J'AIME**
- Un jeu visuellement très impressionnant.
- Des équipes internationales, contrairement à la version japonaise.


**J'AIME PAS**
- On s'en lasse très rapidement.
- Seulement trois vues en tout.
- Une animation moyenne.
- Trop facile.

**83%**

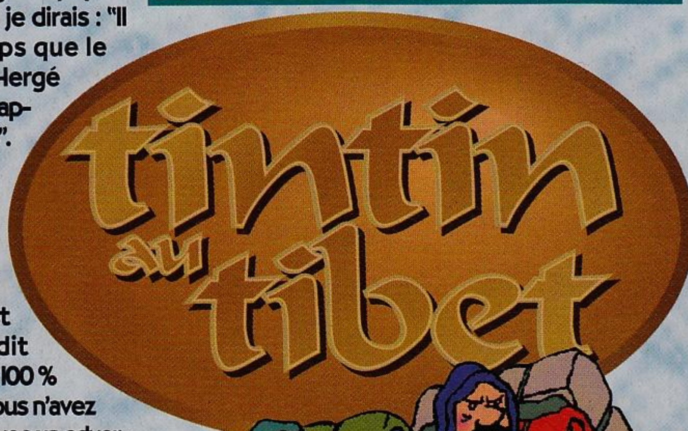

TRAZOM

**EN RÉSUMÉ**
On ne peut pas dire que d'un point de vue technique, ce soit un échec. Bien au contraire. Et ce, même si on voit bien que les personnages sont en polygones ! Par contre, lorsqu'il s'agit de s'y plonger un tant soit peu, on est très vite blasé par la répétition excessive des actions, qui sont finalement très limitées en nombre. À voir, mais sans plus...

# SUPER NINTENDO

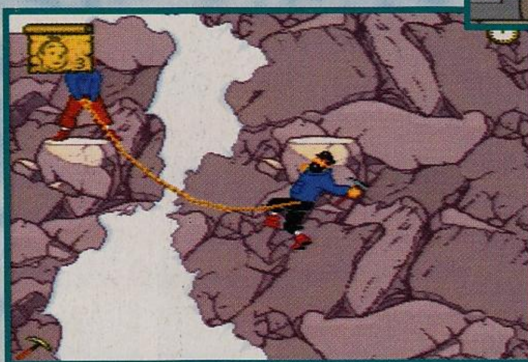
EDITEUR: INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS: 1
GENRE : ÉPREUVES PACIFIQUES

SPECIAL: NON-VIOLENT
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ: DIFFICILE




Tout le monde connaît Tintin, ce gringalet blond qui réussit toujours ce que plusieurs G.I. surentraînés ne pourraient accomplir. Tintin, dont la naïveté même des aventures en a fait rêver plus d'un par son côté justement rétro. Si j'écrivais comme vont le faire 95 % des gens qui parleront de ce jeu, je dirais : "Il était donc temps que le jeune héros de Hergé connaisse une adaptation en jeu vidéo". Malheureusement, je ne l'écrirai pas. Alors que dire de ce "Tintin au Tibet", ma foi ? Eh bien, que c'est le premier jeu dit d'"action" qui soit 100 % non-violent, où vous n'avez jamais de conflit avec un adversaire. Moulinsart Production, les propriétaires des droits de Tintin, auraient été outrés de voir ledit héros ne faire que lancer des claques et autres coups de poing à ses adversaires. Tintin ne se doit donc que de remplir certaines épreuves en "évitant" d'entrer en conflit avec les gens qui pourraient malencontreusement lui causer du souci. C'est original. Toute l'ingéniosité des programmeurs d'Infogrames a donc été mise à profit pour que le jeu ne sombre pas dans le ridiculement niais. Tintin donc, n'attaque jamais. Il évite ou subit des épreuves, mais la confrontation avec l'"ennemi" n'est jamais directe. Les niveaux sont donc plutôt recoupés sous forme d'épreuves comme vous pouvez le voir dans ce test.

GREG



Tintin et le capitaine Haddock font de l'escalade. Vous noterez la corde, très bien réalisée, qui est composée d'une multitude de petits sprites suivant chacun les mouvements et impulsions du capitaine Haddock.












L'épave de l'avion est vide. C'est donc que Tchang est vivant ! Belle déduction, Tintin...



Dans cette cave, vous aurez à effectuer des glissades sur les pentes moussues afin de progresser. Pensez à utiliser votre piolet pour remonter la pente. Et n'oubliez pas d'actionner la corde en cas de chute.

**GRAPHISMES 17**

Comme dans la BD. C'est du grand art. À croire que l'on manipule en fait devant soi des morceaux de l'album.

**ANIMATION 15**

Tintin bouge parfois très bien, et parfois sa démarche ressemble à celle d'un singe complètement saoul. C'est fort dommage.

**MANIABILITÉ 13**

Très difficile à prendre en main, Tintin a une gestion de mouvement assez particulière qui mérite plusieurs tentatives avant de le maîtriser totalement.

**SON/BRUITAGE 14**

Ah, qu'elles sont énervantes ces musiques ! Répétitives et lancinantes, elles sont issues des pires compil de Best of d'ascenceurs. Les bruitages compensent bien.



**J'AIME**

- Très fidèle à la bande dessinée
- Des graphismes réussis
- Originalité des scènes



**J'AIME PAS**

- Manque de sérieux de certaines scènes
- Énervant par certains côtés
- Le chien de Tintin, c'est Milou

**86%**




**EN RÉSUMÉ**

D'une réalisation fort sympathique, malgré une maniabilité parfois douteuse et des collisions de sprites fantaisistes, Tintin est un bon produit qui ravira les fans. Les autres préfèreront un jeu plus classique mais tellement plus intéressant.

**PLAYSTATION**
**EDITEUR : SONY INTERACTIVE STUDIO**
**GENRE : STOCK-BEAUF**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**
**SPECIAL : ASSEZ COURT**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**
**CONTINUE : MOTS DE PASSE**
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**
**EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE**





# TWISTED METAL

Amateurs de sensations fortes, réjouissez-vous ! Twisted Metal est le jeu de rentre-dedans par excellence. Tout se passe en l'an 2005, mais on ne sait pas vraiment dans quel sombre endroit, à un moment où un grand tournoi regroupant les mercenaires-pilotes les plus chevronnés du monde, a été organisé par Mister "Calypso", un illustre inconnu assez bizarre qui promet n'importe quel prix à qui le défiera à son propre petit jeu. Par là, il entend bien évidemment une bonne petite partie de stock-car mortel (genre paint-ball motorisé à balles réelles), duquel seuls les hommes forts devraient sortir vainqueurs. Devrait-on dire vivants ? Au départ, vous choisissez donc votre monture, qui va de la simple moto au blindé militaire, en passant par le 4 x 4 mega trunk, et vous devez défier chacun des concurrents restant encore en lice. À plusieurs endroits différents, vous allez ainsi devoir jouer de la mitraillette et du missile à tête chercheuse pour en finir avec vos adversaires que vous maudissez d'ores et déjà du plus profond de votre être. Autant vous dire que les parties de cache-cache risquent d'être nombreuses pour éviter de vous faire tirer dessus comme un vulgaire lapin ! Les items au sol, souvent cachés dans des boîtes, vous redonneront des munitions à utiliser à bon escient, tandis que des pseudo-garages (en très faible nombre) remettront votre énergie à flot. Voilà pour le décor, le reste n'étant qu'à l'appréciation du joueur qui y trouvera ou pas son compte...

TRAZOM



Le boss himself en personne est assez difficile à battre. Mind Tank comme il se fait appeler, est un véritable tueur ! Faites-le tourner en bourrique et allez constamment chercher des armes supplémentaires.





Et un tir droit dans la tronche, un ! Quand je pense que l'armement est limité.


Et hop, une recharge thermonucléaire, et ça repart ! À noter que vous ne risquez rien tant que vous serez dans ce "garage".



Le clown est en train d'en prendre plein la tronche, on dirait. Et allez, hop, un autre missile dans la poire ! Qui a dit c'est bien fait pour lui ?






Approchez, approchez messieurs-dames, voici quelques-uns des 12 moyens de locomotion (picture) que vous pourrez utiliser.



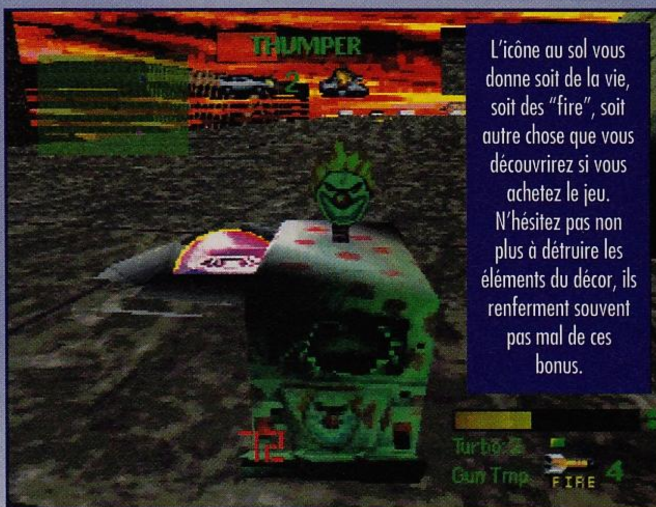

C'est le b... le plus complet, dirait-on ! Qu'à cela ne tienne, ce CD-Rom a été programmé pour cette éventualité !




Au dernier niveau, la chute dans le ravin s'avère mortelle. Adieu l'ami !



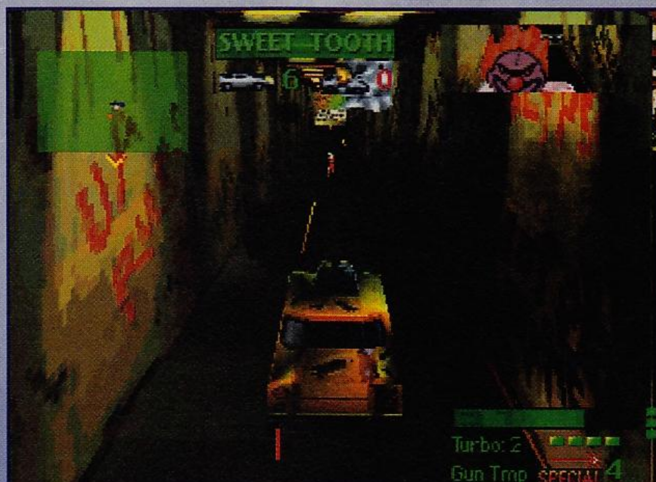

Encore une incohérence monstrueuse : les sauts jusqu'au sommet d'un immeuble ! N'importe quoi !




L'icône au sol vous donne soit de la vie, soit des "fire", soit autre chose que vous découvrirez si vous achetez le jeu. N'hésitez pas non plus à détruire les éléments du décor, ils renferment souvent pas mal de ces bonus.




Vous pouvez vous retrouver avec 8 adversaires directs en face de vous ! Bonjour les courses-poursuites ! Heureusement que vous bénéficiez de trois vies !




Pour ne pas gâcher les balles, je vous conseille d'éviter ces endroits sombres, appelés aussi ruelles coupe-gorge où des gens munis de bazookas vous tirent dessus.



*Et voici le jeu à deux ! Yo, c'est pas mal mais franchement on s'en passerait volontiers. Enfin, j'dis ça comme ça. En fait, c'est sympa, mais sans plus.*

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**

### TWISTED METAL CONTRE DESTRUCTION DERBY

Alors là, j't'arrête tout de suite ! Les deux jeux PlayStation ont certes un point commun dans le but à atteindre : tout détruire, mais le fait de pimenter le tout par une véritable course procure autrement plus de sensations dans Destruction que dans Twisted. D'autant plus que tout est plus beau et beaucoup moins fouillis. L'écran n'est pas surchargé de tonnes de mapping qui rendent l'ensemble trop indigeste pour l'œil. Destruction is the winner !

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**


TRAZOM

**EN RÉSUMÉ**

**Bien que techniquement réussi avec ses superbes graphismes et ses multiples textures, Twisted Metal manque toutefois de ce petit quelque chose que l'on appelle le "fun". À vrai dire, on ne s'amuse pas vraiment comme c'est le cas dans Destruction Derby. Et ce bien que le jeu à deux s'avère par moments sympathique. Mais, il y a mieux dans le genre... en beaucoup moins fouillis et plus maniable !**

**GRAPHISMES 15**

Les voitures sont parfaitement bien faites. En revanche, pour ce qui est des décors, c'est autre chose : c'est surchargé et fouillis !

**ANIMATION 15**

Lorsque les graphismes ne sont pas trop "lourds", elle est impeccable, mais dès qu'il y a un peu de monde, ça rame un tantinet.

**MANIABILITÉ 13**

C'est simple : les commandes répondent avec environ 1/2 seconde de retard à chaque fois ! Imaginez la difficulté quand on doit "chasser" ou se sauver !

**SON/BRUITAGE 12**

C'est du n'importe quoi : soit on augmente le volume des musiques, soit on le fait pour les bruitages, mais pas les deux en même temps ! Ça reste classique.



**J'AIME**

- De belles textures.
- Une animation sans grand reproche.
- Le jeu à deux est fluide.



**J'AIME PAS**

- Le véhicule ne répond pas au quart de tour.
- Un intérêt assez limité.
- La durée de vie.

**83%**

## PLAYSTATION

**EDITEUR : NAMCO**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**
**NOMBRE DE NIVEAUX : 17**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3**
**CONTINUE : 3 + MEMORY CARD**
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**
**EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE**

# AIR COMBAT

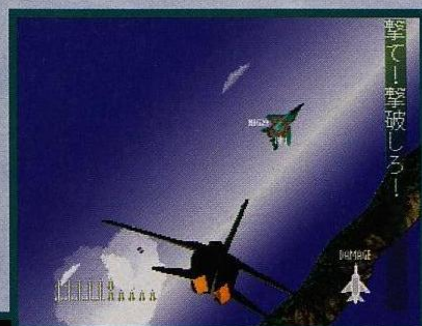
Air Combat est le premier jeu de simulation de vol sur PlayStation. Il s'agit en fait d'une combinaison entre de la simulation de vol et de l'arcade. Le jeu vous propose en effet des combats aériens en 3D polygonale. À signaler le fait que le jeu est une adaptation d'un titre de Namco que l'on trouve en arcade (Air Combat 22). La puissance de la console est donc au service d'un jeu très ambitieux puisque basé sur les grands simulateurs de vol sur micro. On retrouve ainsi des paysages en 3D polygonale avec du mapping et quelques éléments ou structures à détruire. Le résultat n'est pas encore superbement abouti puisque quelques bugs viennent gêner certains décors. Mais c'est là la rançon de cette technique de la 3D mappée qui ne permet pas encore des prouesses sur une console de salon, toute 32 bits qu'elle soit. Limitation dans les graphismes donc. Par contre, la jouabilité est excellente et les fanas d'action retrouveront du tir, des poursuites et du suspens. Question durée de vie, la possibilité de sauvegarder sur Memory Card diminue cette dernière, mais je dois souligner un aspect important : si votre but est de terminer une mission le plus rapidement possible en fonçant droit sur les cibles pour ne détruire qu'elles, vous finirez le jeu assez rapidement. Par contre, si vous prenez soin de venir à bout de tous les ennemis, le jeu vous tiendra plus longtemps en haleine. Quoi qu'il en soit, Air Combat est un excellent jeu destiné à tous les publics même si un certain Wing Arm testé par un certain Trazom sur une certaine Saturn dans un certain Joypad International est quand même beaucoup plus amusant à la longue.

OLIVIER




Même si l'on ne trouve pas ce genre de structures partout dans Air Combat (il y a en effet beaucoup d'étendues désertiques), avouez que le réalisme est de la partie avec des décors mappés qui bougent sans ralentissement.






**JEU SEUL**
Air Combat est un jeu de poursuite aérienne, et en voici une bonne preuve avec un Sukoi qui a maille à partir avec vous.




**UN BONUS GAME CACHE**
Vous allez me dire qu'un bonus game est forcément caché, mais celui-ci est spécialement dur à trouver. Pour le réussir, lisez l'encart Tips dans lequel je vous explique tout. Si le tips est réussi, vous verrez apparaître ce jeu uniquement pendant le temps de chargement d'une partie (là où apparaît d'habitude le mot "loading").







Une de vos missions est de protéger cet avion sans cesse attaqué par des vagues d'ennemis. Si vous ne faites pas votre travail comme sur le premier cliché (avec un ennemi qui vient de vous doubler et que vous allez bientôt locker), il arrivera ce qui apparaît sur le deuxième cliché...












### JEU A DEUX

Un mode "deux joueurs" Versus est prévu dans le jeu. L'écran est splité en deux parties verticales, et chaque pilote peut ainsi visualiser l'action comme s'il y était.

### ENCORE UN TIPS !

Vous savez que vous pouvez visualiser les avions ennemis avant la mission. Mais saviez-vous que vous pouviez aussi faire tourner ces avions sur eux-mêmes pour les détailler sous toutes les coutures ? Pour cela, lorsqu'un gros navion apparaît à l'écran du briefing, avec la deuxième manette, appuyez sur R2 et L2. Gardez vos petits doigts pressés sur ces boutons et utilisez les curseurs pour faire bouger l'avion, c'est joli...

**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •**




Voici un tips général qui vous permettra de réaliser plusieurs trucs selon la manip choisie. Pour démarrer le truc, vous devez passer la présentation du jeu dans laquelle un texte défile à l'écran juste après le choix des trois niveaux de difficulté. Après cette présentation, appuyez simultanément sur R1 et le bouton Rond, cela avant que l'écran loading n'apparaisse. Si vous avez réussi, l'écran de loading sera différent avec des petit CD qui bougent à l'écran. Les manipulations qui suivent sont à réaliser très vite pendant ce chargement. À chaque fois que vous en réussissez une, un petit personnage Namco apparaît en bas de l'écran (un Dig Dug ou una abeille Galaga, etc.).
Couleurs d'origines pour vos avions : Haut, Bas, Gauche, Droit, Haut, Bas, Gauche, Droit, R1.
Couleurs d'origines pour l'avion de votre compagnon : R1 et 10 fois Start.
Couleurs d'origines en mode Versus : Gauche, Droit, Gauche, Droit, Haut, Bas, Haut, Bas, Rond, Rond, Triangle, Triangle.
Maximum de dollars : Bas, Rond, Triangle, Triangle, Triangle, Rond, Triangle, Rond, Triangle puis simultanément Rond et Triangle.
Jeu caché pendant le loading : Haut, Gauche, Droit, Bas. Attention, ce jeu n'apparaît qu'au chargement suivant.







**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •**












**EN RÉSUMÉ**

**Air Combat, c'est de la simulation comme sur micro, mais teintée d'action arcade. Le résultat est excellent malgré quelques défauts dans les graphismes. Vous resterez devant le jeu pendant de longues heures, c'est bon signe.**

**GRAPHISMES 16**

Des graphismes réalistes en 3D mais limités parfois par des bugs dans les décors, il ne faut pas trop en demander à la PlayStation.

**ANIMATION 18**

Une fluidité excellente avec des avions qui vont très très vite, des décors 3D qui défilent au sol avec une grande fluidité.

**MANIABILITÉ 18**

On peut jouer immédiatement, les missions sont progressives, et pour une simulation, c'est une réussite question maniabilité.

**SON/BRUITAGE 17**

De la musique plutôt hard FM d'excellente qualité et des dialogues sympa pendant le jeu.



**J'AIME**

- On peut jouer à deux simultanément.
- Un grand réalisme.
- Un cocktail de simulation et de tir.



**J'AIME PAS**

- On finit vite le jeu...
- ... si on ne vise que les cibles.
- Quelques bugs dans les décors 3D.

**90%**

TEST

## SATURN

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2
GENRE : COMBAT 3D

SPECIAL: VENDU À 259 F, AVEC UN LIVRET ET UN CD PHOTO
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 4
CONTINUE: ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ: MOYENNE

# Virtua Fighter Remix

SORTIE PRÉVUE 15/11 1995

Il fallait le faire, donc Sega l'a fait. Ils ont sorti Virtua Fighter Remix en France. Je vois d'ici le fan désabusé "Ouah, c'est affreux, n'importe quoi, on me prend pour une vache à lait !, etc". Calmons-nous ! D'abord, un lecteur n'a jamais donné de lait. Ensuite, Sega ne se moque pas de vous, puisque pour acquérir le fameux jeu dont je vais vous détailler les qualités ci-après, il ne vous suffira que de 259 francs ! Et encore, quels francs ! Pour ce prix, vous aurez un second CD contenant les fameuses "Cg Portrait Illustrations" qui se définit comme une galerie de superbes images en haute résolution. Et ce n'est pas fini, car en plus de cela vous aurez un joli livre avec TOUS les coups de Virtua Fighter Remix. Là je dis, Sega vous gâte. Plus que Capcom en tout cas, qui vendait ses Street machin de plus en plus cher sans petits cadeaux en plus. Enfin bon, reparlons plutôt du jeu, hein ? Donc Virtua Fighter Remix prouve que la Saturn n'est pas à des kilomètres techniquement parlant de la PlayStation, et qu'elle aussi est capable de manipuler des formes polygonales complexes et de leur appliquer mapping et textures. Bien entendu, cette version enterre la précédente, mais se fera enterrer par Virtua Fighter 2. Dans Virtua Fighter, il s'agit avant tout d'arts martiaux ! En effet, ici pas de boules de feu ou d'ours géant boxeur thaïlandais. Rien que des hommes, humains et véritablement normaux, juste plus doués que vous et moi en arts de combats. Un jeu qui est fort intéressant à jouer pour tous les puristes de la technique, mais malheureusement dont la prise en main n'est pas aisée. C'est un achat quasi indispensable pour votre console.



Le replay est lui aussi toujours de la partie, bien sûr. Ça fait toujours plaisir de savoir comment on a été battu. "Ah je comprends, là, je me suis baissé, et il est passé derrière, et je...".



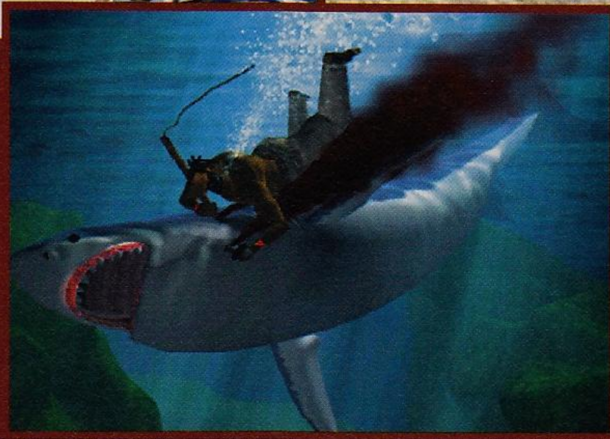
Jeffry fait une drôle de tête. Mais c'est assez normal lorsque l'on voit que Wolf lui fait le coup de la centrifugeuse turque. Virtua Fighter a aussi son lot de catcheurs.






Admirez les motifs sur le vêtement de Lau, c'est tout simplement superbe. Les graphismes 3D reprennent leurs lettres de noblesse sur Saturn.




Y a pas de mal à se faire du bien, surtout lorsque c'est offert avec le jeu. Voici l'un des portraits des personnages exécutés au Computing Graphic pour vos petits yeux.

**GRAPHISMES 16**
Formes complexes et texturées sympathiques à l'œil. Les décors sont par contre un peu fades...

**ANIMATION 16**
Rien de bien transcendant. Les formes bougent bien, et ce sans aucun bug ni saut d'à-plats de textures. Mais ce n'est pas encore le top des capacités de la console.

**MANIABILITÉ 19**
Le jeu est injouable tant que l'on n'aura pas maîtrisé le concept essentiel de la parade s'effectuant avec un bouton. Après cela, les enchaînements s'apprennent vite.

**SON/BRUITAGE 15**
Les musiques sont de bons morceaux de techno lus à même le CD. En revanche, les digitalisations vocales font vraiment peine à entendre.


**J'AIME**
- Une technique enfin au point
- Mouvements réalistes et fluides
- Prix bas et cadeaux alléchants


**J'AIME PAS**
- Prise en main difficile
- Un petit peu fade graphiquement parlant
- J'ai déjà le 1...


GREG

**EN RÉSUMÉ**

**Bon, allez, hop, voilà ce que l'on appelle un produit digne du lecteur qui exige toujours plus. Et qui surtout en a marre de jouer à un Virtua Fighter tout simple avec ses personnages en Légo, alors que son voisin a un joli Tekken tout lisse. Justice est faite !**

**93%**




# LA NUIT TOMBE VITE ...

## VIVE L'EMPIRE DU SOLEIL LEVANT !!!

**et en plus, les frais de port sont gratos !***

### Lecture = Culture !

| | |
|---|---|
| ☐ *AKIRA tome 13* | *Prix : 98 F.* NEW |
| ☐ *Dragon Ball N°18* | *Prix : 38 F.* NEW |
| ☐ Dragon Ball de N°1à N°17 | Prix/U : 38 F. |
| ☐ KAMEHA Magazine de N°1 à N°9 | Prix/U : 39 F. |
| ☐ KAMEHA Magazine de N°10 à N°14 | Prix/U : 30 F. |
| ☐ *PORCO ROSSO tomes 1 à 3* | *Prix/U : 59 F.* NEW |
| ☐ *ART BOOK PORCO ROSSO* | *Prix : 178 F.* NEW |
| ☐ GUNNM tomes 1 à 3 | Prix/U : 42 F. |
| ☐ *GUNNM tome 4* | *Prix : 42 F.* NEW |
| ☐ RANMA 1/2 tomes 1 à 7 | Prix/U : 38 F. |
| ☐ SAILOR MOON tomes 1 à 4 | Prix/U : 38 F. |
| ☐ *SAILOR MOON tome 5* | *Prix : 38 F.* NEW |
| ☐ DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 4 | Prix/U : 38 F. |
| ☐ STREET FIGHTER II tomes 1 à 4 | Prix/U : 49 F. |
| ☐ NOMAD tome 1 à 2 | Prix/U : 98 F. |
| ☐ APPLESEED tomes 1 à 4 | Prix/U : 78 F. |
| ☐ STRIKER tome 1 | Prix : 49 F. |
| ☐ CRYING FREEMAN tome 1 à 2 | Prix/U : 49 F. |
| ☐ AKIRA tomes 1 à 12 | Prix/U : 98 F. |
| ☐ *CYBER WEAPON Z 1* | *Prix : 79 F.* NEW |
| ☐ *RG VEDA 1* | *Prix : 49 F.* NEW |
| ☐ *LES ELEMENTALISTES 1* | *Prix : 80 F.* NEW |

### Du cul, du cul, du cul .... (int. - 18 ans)

| | |
|---|---|
| ☐ *OGENKI CLINIC tomes 1 à 2 VF* | *Prix/U : 85 francs.* NEW |
| ☐ PASTICHE HONEY FLASH - Jap | Prix : 199 francs. |
| ☐ VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM | Prix : 145 francs. |
| ☐ VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM | Prix/U : 145 francs. |
| ☐ *VIDÉO SHIN ANGEL 1 à 2 - VF SECAM* | *Prix/U : 130 francs.* NEW |
| ☐ *VIDÉO DRAGON PINK 1 à 2 - VF SECAM* | *Prix/U : 130 francs.* NEW |
| ☐ *VIDÉO ANGE DES TÉNEBRES - VF SECAM* | *Prix : 140 francs.* NEW |
| ☐ *VIDÉO TWIN DOLLS - VF SECAM* | *Prix : 140 francs.* NEW |





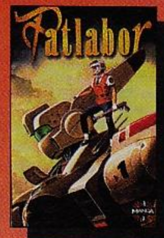





### Fais chauffer la télé !

| | |
|---|---|
| ☐ *GOLGO 13 - VF SECAM* | *Prix : 150 F.* NEW |
| ☐ *STREET FIGHTER II - VF SECAM* | *Prix : 150 F.* NEW |
| ☐ *BAOH - VF SECAM* | *Prix : 140 F.* NEW |
| ☐ *THE COCKPIT - VF SECAM* | *Prix : 170 F.* NEW |
| ☐ *CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM* | *Prix : 175 F.* NEW |
| ☐ *MOLDIVER 1 - VF SECAM* | *Prix : 140 F.* NEW |
| ☐ *TENCHI MUYO 1 - VF SECAM* | *Prix : 140 F.* NEW |
| ☐ *PLASTIC LITTLE - VF SECAM* | *Prix : 140 F.* NEW |
| ☐ *RAM LA LEGENDE VERTE - VF SECAM* | *Prix : 140 F.* NEW |
| ☐ *PATLABOR - VF SECAM* | *Prix : 145 F.* NEW |
| ☐ APPLESEED - VF SECAM | Prix : 145 F. |
| ☐ ROUJIN Z - VF SECAM | Prix : 145 F. |
| ☐ LA CITÉ INTERDITE | Prix : 140 F. |
| ☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 3 - VF SECAM | Prix/U : 110 F. |
| ☐ *DOOMED MEGALOPOLIS 4 - VF SECAM* | *Prix : 110 F* NEW |
| ☐ COBRA 1 à 2 - VF SECAM | Prix/U : 165 F. |
| ☐ *COBRA 3 - VF SECAM* | *Prix/U : 170 F.* NEW |
| ☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM | Prix : 165 F. |
| ☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM | Prix : 165 F. |
| ☐ GUNNM - VF SECAM | Prix : 135F. |
| ☐ KOJIRO 1 à 2 - VF SECAM | Prix /U : 150 F. |
| ☐ MAPS 1 à 2 - VF SECAM | Prix/U : 140 F. |
| ☐ *BUBLE GUM CRISIS 1 à 2 - VF SECAM* | *Prix /U : 150 F.* NEW |
| ☐ UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM | Prix/U : 158 F. |
| ☐ IRIA 1 à 2 - VF SECAM | Prix /U : 140 F. |
| ☐ CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM | Prix/U : 120 F. |
| ☐ AKIRA - VF SECAM | Prix : 160 F. |
| ☐ LODOSS 1 à 5 - VF SECAM | Prix/U : 140 F. |
| ☐ VIDEO DBZ de 1 à 7 - VF SECAM | Prix/U : 140 F. |
| ☐ VIDEO DBZ de 8 à 11 - VF SECAM | Prix/U : 140 F. |
| ☐ VENUS WAR - VF SECAM | Prix : 150 F. |









*** LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !**

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :

- Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs
- 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
- 20 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs

(France métropolitaine et CEE).

**LES CADEAUX DE SUSHI MAN !**

Un jouet Judge Dredd en exclu en France !!!

La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !

*- Les sushi - prix sur tous les produits (Y'a pas moins cher !.)*

*- La lettre mensuelle d'infos mang exclusive de SUSHI MAN*

*- (V'la les infos réservées à ceux du club...)*

Une trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.

12 commandes dans l'année et tu gagnes :

- 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO (1 manga / 1 K7 vidéo) ou
- 1 manga GLENAT ou
- 1 K7 vidéo

**POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !**

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C.** au :

**MANGA STORE**
163, rue de Sèvres
75015 PARIS

- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01**

Lun. - Ven : 10 h - 19 h
7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**
Fax : (16 1) 47 83 66 30

- Par Minitel

**3615 KAMEHA**

**DIMENSION MANGA, 36 68 28 82 le jeu ultime par téléphone !**

- Jeux : Des tonnes de cadeaux !!! (Manga, Vidéo,...)
- Info : Sushi Man te dit avant tout le monde !
- Petites Annonces, BAL, Club





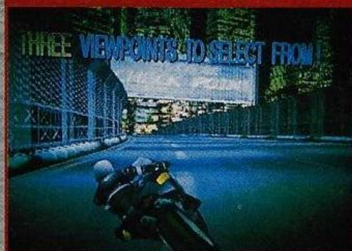


**A REMPLIR OBLIGATOIREMENT !**

| ARTICLES COMMANDÉS | PRIX/U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) = | |

NOM : DATE DE NAISSANCE :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : SIGNATURE :
VILLE :

## LES TROIS VUES DE CYBER CYCLES



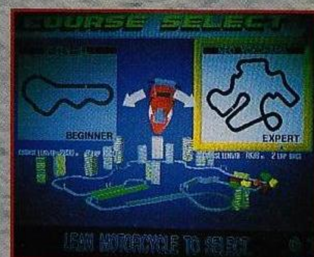



# Cyber Cycles

EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSE DE MOTO SANS PERMIS
NOMBRE DE JOUEURS : SELON LE NOMBRE DE BORNES

Cela faisait vraiment un bail que l'on n'avait pas vu un jeu Namco en arcade depuis Ace Driver et Tekken. Depuis la rude concurrence entre Sega et Namco au niveau des jeux en 3D, il était désormais difficile d'innover dans le domaine des courses automobiles. Alors Namco, malin comme un singe, a décidé de nous pondre une course de motos, histoire de changer de genre. Et pas n'importe quelle course de motos, car celle-ci se déroule dans le futur avec trois prototypes différents. La réalisation peut vous laisser de marbre si vous avez vu Sega Rallye : en effet, le principal atout de Cyber Cycles n'est pas dans la qualité des graphismes texturés (un peu simplets) mais dans son fun ! Malgré le nombre de circuits un peu limité (deux seulement !), il demeure tout de même amusant d'être aux commandes d'une réplique de moto et de se balancer dans tous les sens pour effectuer des virages ultimes ! Le jeu est très maniable et accrochera les bikers et les autres.


Les motards possèdent chacun une technique personnelle de pilotage, comme celui-ci qui utilise son pied pour freiner dans les tournants trop violents.



Vous aurez seulement le choix entre deux circuits, le premier dans un désert de bitume (vu la qualité de la modélisation de la 3D, c'est le cas de le dire) et le second sur une autoroute qui traverse une ville futuriste.

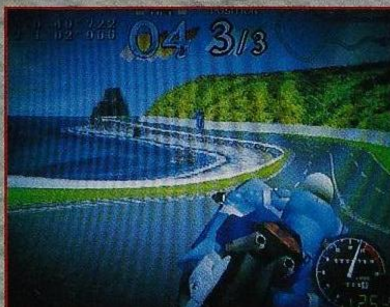
Dans le stage de Néo-Tokyo, le départ s'effectuera d'un pont qui donnera sur l'autoroute. Voici la fameuse moto qui ressemble à l'Highway Star de Priss du dessin animé "Bubble Gum Crisis". Clin d'œil ou hasard ? Enfin, selon Traz il n'y a pas de hasard...




Tiens, une peau de banane! Aaaaaarrrrggggghhhhh !!!!!



Trois prototypes de bécanes sont à votre disposition : le Wild Hog, le NVR 750 et l'Hantias qui est la mobylette la plus maniable ! À noter que l'Hantias ressemble étrangement au pilote et au véhicule du japanimé Bubble Gum Crisis.


Vu la simplicité de la modélisation du décor, une hypothétique conversion sur PlayStation donnerait quelque chose de très fidèle à l'arcade. Enfin, maintenant tout dépend de Namco !


Voilà à quoi ressemble la borne d'arcade de Cyber Cycles, il ne manque que les ventilateurs pour simuler le vent sur le visage !




Heureusement, des bâtiments viennent parfois se greffer dans les décors.

Les décors font penser au jeu Monaco GP sur Megadrive, mais en 100 000 fois plus beau !

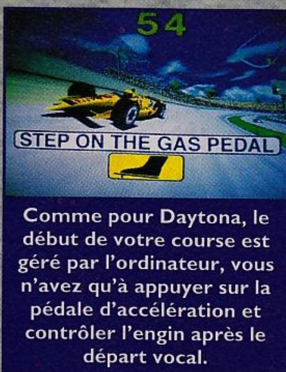






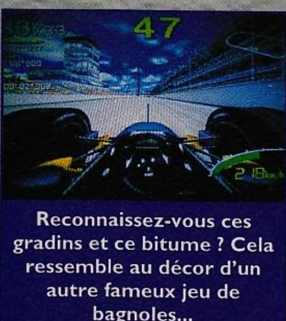
Vous avez le choix entre trois circuits, et je vous conseille de prendre l'"Indy 500" pour débuter, c'est le circuit le plus facile, l'équivalent du "Short Oval" de Daytona.

Un second choix s'impose, à vous de sélectionner à votre avantage.




Comme pour Daytona, le début de votre course est géré par l'ordinateur, vous n'avez qu'à appuyer sur la pédale d'accélération et contrôler l'engin après le départ vocal.




Reconnaissez-vous ces gradins et ce bitume ? Cela ressemble au décor d'un autre fameux jeu de bagnoles...




Si vous passez en dessous de ce pont, vous gagnerez du temps suplémentaire et aurez droit à un autre petit tour !

**Nous remercions le centre Sega de Paris, métro Richelieu-Drouot et celui d'Amiens, aux halles du Beffroi, pour leur accueil exceptionnel. Si vous voulez retrouver toutes les dernières nouveautés en arcade, je ne saurais que vous conseiller d'aller y faire un tour !**

Ne pas retrouver Sega dans une colonne "arcade", c'est comme oublier les légumes dans le Shop Suey, et là vraiment tout est dit ! Mais tout dépend de la qualité du Shop Suey car Indy 500 ne tue pas des masses au niveau du fun, même si la modélisation en 3D des véhicules et des décors est de bonne facture. Je dis : "de bonne facture" parce que Sega peut mieux faire, il suffit de voir Rallye Championship pour s'en convaincre pour de bon. Attention, Indy 500 est loin d'être laid ; à vrai dire, ses graphismes sont plus beaux que ceux de Cyber Cycles de Namco. Mais les fans de Sega remarqueront comme moi que des routines graphiques de Daytona USA ont été repompées et transférées dans Indy 500. En effet, il est aisé de reconnaître des éléments de la piste "Short Oval" de Daytona comme les arbres, la piste, les gradins... Il existe trois circuits dans Indy 500 : le plus facile nous propose une sorte de Short Oval à la Daytona, le second se nomme Highland Raceway et reste encore abordable pour le pilote débutant. Par contre, le dernier circuit, Bayside Street, est assez difficile avec trois tonnes de tournants style "angles obtus". Bien sûr, deux modes de pilotage sont à choisir : "automatique" pour les faibles, ou "manuel" pour les crâneurs. Au niveau de la jouabilité, c'est tellement jouable que la bagnole arrive à faire des virages en angle droit ; de plus, tous les phénomènes physiques ont été paramétrés comme l'effet "d'aspiration", c'est-à-dire qu'un véhicule est porté en accélération par la vitesse de déplacement des autres concurents. A ajouter à cela une vitesse ahurissante et 4 vues différentes : Indy aurait pu être un jeu au top. Je dis "aurait" parce que le fun n'est pas présent, les concurrents lents et les courses monotones. Ace Driver de Namco, même s'il est inférieur à Indy 500 au niveau de la réalisation, est pourtant meilleur que son homologue puisque plus de fun ! Indy 500 n'est donc qu'un bon jeu tout court, c'est dommage !

# INDY 500

EDITEUR : SEGA
GENRE : FORMULE INDY
GRAND PUBLIC
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



2590 F*

Tel est le nouveau prix de saturn.

Si vous n'en croyez pas vos yeux, relisez.

Quant à ceux qui ont déjà une saturn, un jeu leur est offert.

Pour connaître les modalités de cette offre, tapez 36 15 SEGA** ou appelez le 36 68 01 10*** . **1,29 F/min ***2,23 F/ min *prix TTC conseillé

McCANN




## CONSOLE SATURN

+ DAYTONA USA
+ MEMOIRE DE SAUVEGARDE DES JEUX
+1 MANETTE
+1 prise PERITEL
+ OUVERTURE MULTIMEDIA

( CD Audio, Vidéo CD, CD photo et dès 96 accès à Internet)

SEGA SATURN™

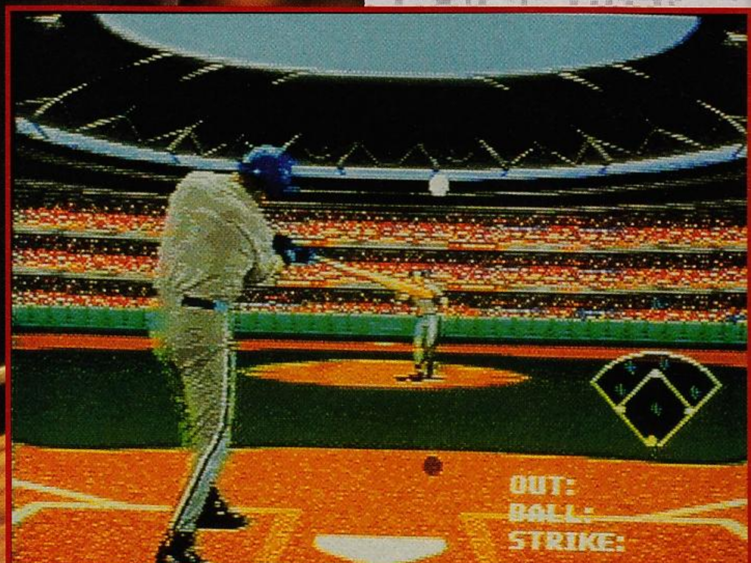


# Des humains

Salut, les apprentis sorciers ! Alors, ça y est, vous l'avez votre PlayStation ou votre Saturn ? Presque, il faut attendre Noël, bon ! Dans notre grand élan pédagogique, nous continuons à vous informer sur les techniques utilisées dans la nouvelle génération de jeu 32 bits avec ce nouveau numéro de Docpad, le mangeur d'Eprom. Après les délices de la 3D polygonale et du mapping, nous attaquons la Motion Capture, principale technique de digitalisation de mouvements humains pour les jeux vidéo.
Pierre

Adane, Monsieur Mr Nutz et son équipe Power and Magic sont toujours en train de plancher sur les jeux PlayStation et Saturn qui vous feront rêver l'année prochaine (pour le compte d'Océan France). On retrouve d'ailleurs Pïerre Adana le mois prochain pour un Docpad spécial "Compression de données" dans lequel vous comprendrez enfin ce que signifie cette phrase que vous prononcez si souvent : «Ouah, zy va, la touche car Donkey, elle fait 32 méga mec !». Nous percerons aussi le grand mystère des bits

Je sais que vous ne vous prenez pas la tête quand vous êtes plongé dans une partie de Mario ou de NBA Jam... à savoir d'où peuvent bien provenir les sprites qui interviennent dans ces jeux (sprite n'est pas une boisson à bulles mais le nom que l'on donne aux éléments que l'on trouve dans les jeux indépendamment des décors). Par contre, il y en a qui se la prenne, la tête : ce sont les développeurs et éditeurs de jeux vidéo. À l'heure où les consoles 32 bits sont enfin là et où les nouvelles techniques avancent à grands pas, les créateurs de jeux vidéo sont au pied du mur : il leur faut bien souvent flirter avec des techniques auparavant réservées à la science, au cinéma, à l'imagerie de synthèse, bref pénétrer dans un monde incroyablement complexe mais des plus passionnant, celui de la cap-



**LA DIGITALISATION**
L'ancêtre de la Motion Capture dans les jeux vidéo est la digitalisation 2D. Tous les sprites intervenant dans les jeux sur consoles sont préalablement dessinés sur ordinateur, vous le savez. Avec le temps, les dessins ont été de plus en plus sophistiqués (amélioration des définitions) et fournis en couleurs. On a ensuite utilisé des techniques de digitalisation en scannant des dessins faits à la main, dessins ensuite retravaillés puis animés à la façon "cartoon". On applique ici la technique des dessins animés en superposant un sprite dans plusieurs positions. Les techniques évoluant, on a ensuite utilisé la vidéo pour filmer des personnages réels et pour les digitaliser ensuite image par image afin de les retravailler. Le rotoscoping n'était pas loin...

# dans les jeux vidéo


SOUL EDGE ARCADE (NAMCO)

ture de mouvement (la Motion Capture en anglais). On a toujours observé une course au réalisme dans nos jeux vidéo préférés, notamment les jeux dans lesquels des humains intervenaient. Il faudra s'habituer (comment ne pas le faire ?) à des jeux encore plus réalistes désormais, les éléments 3D composant les humains qui interviennent étant créés à partir de modèles réels et capturés selon divers moyens que je me propose de vous décrire dans les petits encadrés que voici à lire sans modération ! À signaler, et c'est Pierre Adane qui me l'a précisé, que les humains ne seront pas les seuls acteurs des jeux vidéo qui arrivent. Rien n'empêchera un développeur d'utiliser les mouvements réels d'un humain pour les déformer et faire apparaître un monstre ou une créature inconnue, mais dont les mouvements pourront quand même être taxés de réalisme. Bref, la grande vague de la Motion Capture a débuté, et de nombreux jeux s'en inspirent déjà. Historiquement parlant, la Motion Capture n'est pas née avec les jeux vidéo puisque ce sont pour des applications militaires, scientifiques et récemment cinématographiques qu'on a utilisé cette technique. Les premiers jeux à utiliser une technique de capture du mouvement sont des jeux 2D comme Flashback.

## Flashback, le pionnier

Après ce Flashback déjà très réaliste sur 16 bits mais en 2D vue de profil (rotoscoping, cf. plus loin), Delphine Software nous propose Fade to Black sur PC et bientôt sur PlayStation avec des scènes 3D temps réel dans lesquelles un héros humain se déplace avec grand réalisme. Acclaim est aussi un grand pionnier en matière de capture du mouvement, puisque les adaptations de Mortal Kombat et le récent Batman Forever en sont de bonnes preuves. Mais attention, dans le premier cas, on a digitalisé des humains en vidéo pour retravailler chaque sprite, et dans le deuxième on a filmé des acteurs en vue de

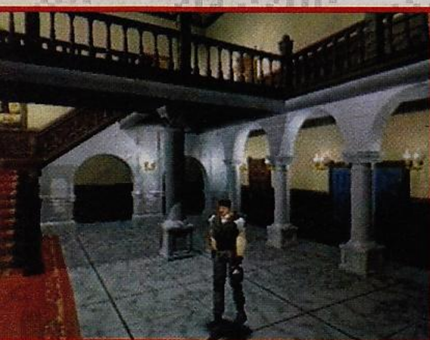


**LE ROTOSCOPING**
Le principe du rotoscoping est basé sur la digitalisation pure et dure. Il s'agit de prendre en photos un acteur en plein mouvement pour ensuite retravailler ces photos sur informatique. On transfère directement des séquences vidéos en animations codées informatiquement image par image. C'est exactement comme si on prenait en photo chaque mouvement décomposé puis qu'on digitalise chaque image pour ensuite les injecter sous forme de sprite dans un jeu. Flashback (Megadrive, Super Nintendo et Jaguar ce mois-ci...) est un parfait exemple de jeu utilisant le rotoscoping. L'intérêt évident du rotoscoping est un rendu de l'animation beaucoup plus réaliste. Mais cette technique est limitée par la 2D. Dès que l'on passe à un jeu en 3D comme Fade to Black dans lequel le héros peut faire n'importe quoi et être vu de n'importe quel angle, on ne peut plus utiliser le rotoscoping car il ne peut rendre que ce que la vidéo proposait, le Motion Capture permettant davantage de liberté et cette formidable utilisation des polygones.





profil avec la technique de capture optique. Alien Trilogy, toujours chez Acclaim, proposera quant à lui des personnages en 3D dont les mouvements ont été capturés comme dans Fade to Black en Motion Capture optique. Chez Sega, on utilise tous les jours la capture magnétique utilisant des centaines de fils électriques et interdisant les grands mouvements ; mais lorsqu'il faut aller plus loin, on passe à la capture optique (Virtua Fighter). En Angleterre, Gremlin Software, Probe et Rare utilisent aussi ces techniques. En France, Médialab utilise cette technique pour créer les créatures qui apparaissent dans les films, les pubs et même sur Canal Plus en ce moment. Bref, autant de techniques de capture du mouvement dont certaines sont peu connues des non-professionnels comme la technique sonore ou celle du gant, et qui sont apparues sur le marché du jeu vidéo grâce à l'arrivée des systèmes Silicon Graphics et des gros logiciels d'ani-







BIO HAZRD PLAYSTATION (CAPCOM)

## MOTION CAPTURE OPTIQUE

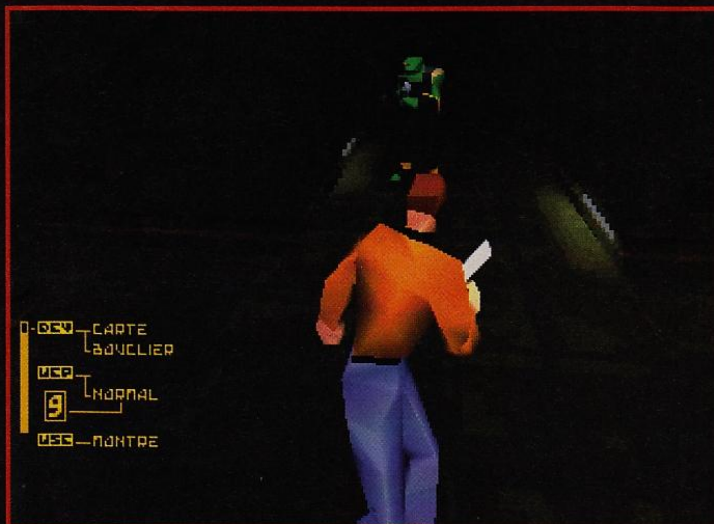









Il existe deux sortes de capture de mouvements à l'aide de caméras : la capture optique et la capture magnétique. Dans le cas de la capture optique, on filme toujours les acteurs sur fond bleu ou noir avec des caméras infrarouges qui captent la lumière réfléchie sur des boules blanches. Ces petites boules blanches (jusqu'à 150) sont placées (avec du Velcro) sur les points névralgiques d'acteurs humains. On arrive dans le studio avec des acteurs, on filme avec des caméras spéciales, et le résultat est directement codé en système binaire. C'est ce que Delphine Software à fait pour Fade to Black. On se retrouve avec des centaines d'images informatiques constituées de points blancs non liés entre eux. Quand on fait suivre ces images une par une, on retrouve le mouvement dans un nuage de points qu'il faudra ensuite relier par des lignes et entourer de polygones. C'est ensuite le travail des développeurs qui se retrouve avec une masse de données relatives au mouvement voulu. Reste à bien lier les points pour reconstituer le personnage. Les programmes actuels aident à cela, et il suffit de relier une fois pour toute les points des premiers clichés pour laisser ensuite le programme gérer le reste. Pour imaginer la complexité du travail de retouche sur les points, il suffit de penser à une séquence de capture d'un acteur qui se roule par terre. On obtient un fouillis de points qui se chevauchent et s'interfèrent. On appelle ça l'effet Ghost ("fantôme" en anglais).












mations comme ceux deWavefront, Alias ou Softimage. Autant de nouvelles possibilités pour les jeux sur consoles qui étaient jusque-là réservées aux pros de l'imagerie de synthèse scientifique et cinématographique. Au fait, à quoi servent vraiment ces nouvelles techniques ? Grâce aux gros logiciels 3D sur ordinateurs (qui gèrent le temps réel avec la facilité d'un nouveau-né, temps réel signifiant des univers non précalculés et qui bougent selon les mouvements de votre manette), un développeur de jeux vidéo peut se permettre de faire ce qui était impossible auparavant : imaginez un humain en polygones avec un total de 500 animations à 25 images par seconde, multipliez, et ça vous donne 1 250 images. Si vous dessinez ça à la main, bon courage ! Ce flot énorme de données d'animations permet un grand réalisme mais nécessite un gros travail de conception. Les gros logiciels permettant cela aujourd'hui, il ne restait plus qu'à trouver un moyen d'obtenir les 1 250 images précédentes rapidement : la capture de mouvement optique ou magnétique permet cela. Merci la Motion Capture !

# Conclusion

Alors, la Motion Capture serait-elle la technique à la mode du moment ? Non, il s'agit tout simplement d'une technique parmi d'autres qui sera utilisée dans les jeux 32 bits qui arrivent. Cette technique ne sera pas utilisée si le jeu est un shoot en 2D, une course de voitures en 3D, etc. Cette technique sert uniquement lorsque des humains ou plus généralement des êtres interviennent dans un jeu en 3D. Là par contre, tout jeu de la sorte sur 32 ou 64 bits se devra d'utiliser la technique de capture des mouvements pour un rendu toujours plus réaliste. Au final, on risque d'aboutir à un futur dans lequel le joueur aura la possibilité d'utiliser lui-même cette technique pour s'injecter dans un jeu. Pourquoi pas ?

## LES AUTRES MÉTHODES

Il existe d'autres méthodes pour digitaliser un mouvement dont la méthode des puppets (poupées). Le nom de cette technique vient du fait que l'on met un gant truffé de capteurs et que l'on anime un objet à l'écran selon les mouvements des doigts, exactement comme avec une marionnette. On peut animer une main (ça paraît logique) mais aussi une bouche ou n'importe quoi. Il existe aussi des combinaisons entières. Cette méthode est surtout intéressante quand il s'agit d'animer de très petits segments. Une autre technique consiste à utiliser de vraies petites marionnettes que l'on filme image par image en prenant des photos et en les digitalisant. Enfin, un dernier système est basé sur le son : on commande un objet dessiné préalablement à l'écran d'un ordinateur branché sur un micro en sifflant ou en envoyant des sons. Ce sytème permet des animations non-linéaires et variant par intervalles minuscules.

## LA MOTION CAPTURE MAGNÉTIQUE

Il existe une autre méthode de capture du mouvement relativement répandue : la capture magnétique. C'est d'ailleurs la première technique apparue dans le domaine. On place sur une personne des sortes d'électrodes reliées par des fils et qui émettent un signal électromagnétique (des ondes comme celles que reçoivent votre télé ou votre radio). Ce signal est capté par des sondes magnétiques placées sur les trois axes x, y, z de la pièce et reliés à un ordinateur qui va enregistrer la position des capteurs dans l'espace. Si la personne bouge ses membres, les signaux seront différents et l'ordinateur enregistrera les nouvelles positions. Les résultats sont exactement les mêmes que pour la capture optique par infrarouges ou réflexion de lumière sur les pastilles blanches : on obtient toujours un grand nombre d'images avec des points. Par contre, cette méthode est un handicap pour les acteurs qui sont harnachés de dizaines de fils qui partent de leur dos. Il est alors impossible pour eux de sauter ou de mimer des scènes violentes (imaginez-vous avec 300 câbles dans le dos !).

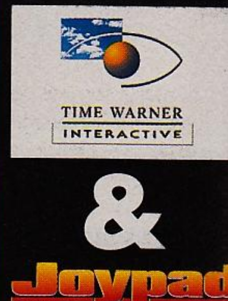
## ACCLAIM, ROI DE LA MOTION CAPTURE !

Acclaim a carrément investi dans un studio géant à New York complètement réservé à la Motion Capture. C'est dans ces studios qu'ont été réalisées les séquences des Mortal Kombat, de Batman Forever et du futur Alien Trilogy sur PlayStation et Saturn. Une foule d'autres produits ont été conçus dans ces studios, et l'on peut même réaliser des séquences de capture de visages avec plus de 300 capteurs placés sur le visage d'un acteur. Ceci permet par exemple une gestion parfaite du mouvement des lèvres pendant les dialogues. Bien que les techniques soient légèrement différentes selon les jeux, il s'agit toujours de filmer des acteurs soit pour un rendu 2D comme dans MK ou Batman, soit pour un rendu 3D comme dans Alien Trilogy. Dans les premiers cas, on filme en vue de profil un acteur muni de capteurs à tous les endroits du corps et qui donneront au final un effet de profondeur pour le sprite. Dans le dernier cas, ce sont plusieurs caméras qui filment.

## L'AVIS DE PIERRE ADANE

J'ai demandé à Pierre Adane et son équipe ce qu'ils feraient s'ils possédaient tous les moyens possibles et inimaginables : créer leur propre studio de Motion Capture ou bien faire appel à des professionnels ? La réponse est sans appel puisque dans quelques mois, Pierre Adane va mettre justement en chantier un jeu utilisant cette technique sur PlayStation. L'option choisie est de réserver à une entreprise française spécialisée dans cette technique le matériel et les studios non pour une question d'argent, mais plutôt pour gagner du temps. L'équipe va aller avec des acteurs tourner les scènes de Motion Capture et reviendra avec ses disquettes sous le bras. La deuxième question que j'ai posée à Monsieur Nutz était de savoir s'il y aurait simplement quelques scènes ou parties du jeu utilisant la technique de la Motion Capture, ou si tout le jeu serait basé sur cette technique. Vu les moyens utilisés et pour respecter la logique du jeu, il est évident, selon Pierre Adane, que le jeu PlayStation utilisera principalement la Motion Capture. Enfin, j'ai demandé à notre gourou cybernétique si ce phénomène récent de Motion Capture dans les jeux vidéo n'était pas une mode. Que nenni Les jeux sur 32 bits utilisant des techniques toujours plus évoluées, le développeur doit faire appel à un nouveau panel de moyens d'habitude utilisés dans le cinéma, l'imagerie de synthèse, la science et même l'armée. Ce n'est pas une mode, loin de là, le but étant de proposer un rendu toujours plus réaliste. Il serait aujourd'hui impensable de proposer un jeu 3D dans lequel un personnage serait en polygones simples et non mappés comme le premier Alone in the Dark avec des mouvements peu réalistes, ou dans lequel les vaisseaux et éléments 3D seraient du même acabit que ceux de Starwing : eux sont démodés...

# Concours PRIMAL RAGE




&

Joypad








# GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE PRIMAL RAGE !

Imaginez un peu une borne d'arcade dans votre salon... Vous n'avez pas la place, passez votre chemin ! La Time Warner Interactive et Joypad vous offrent ce mois-ci la possibilité de gagner une borne d'arcade Primal Rage (valeur : plus de 15000 francs !). Vous ne rêvez pas. Ce grand jeu d'arcade préhistorique peut arriver dans quelques jours chez vous. Il ne vous faut pour la gagner que deux choses :
1) la place de la mettre quelque part (WC exclus) chez vous 2) répondre correctement aux quelques questions ci-dessous. Je pourrais aussi ajouter qu'il vaut mieux ne pas habiter au quatorzième étage avec un petit ascenseur ou bien au cinquième sans ascenseur. 300 kg de câbles, de jeu, d'écran et tout le tralala, ça ne se promène pas tout seul. J'arrête là cette succincte présentation pour vous laisser réfléchir aux questions ci-dessous. N'oubliez pas de renvoyer le bulletin de participation ou une feuille libre sur laquelle figure vos nom, adresse... Je vous laisse aux dinosaures.

## LES PRÉHISTO-QUESTIONS

LES DINOSAURES DE PRIMAL RAGE VIENNENT
1) de notre passé 2) de notre futur 3) de la planète Zargos

L'UN DE CES TROIS DINOSAURES NE FAIT PAS PARTIE DU JEU PRIMAL RAGE ARCADE. LEQUEL ?
1)Sauron 2)Chaos 3)Bozzo

COMBIEN Y A-T-IL DE DINO JOUABLES SUR LA VERSION GAME BOY DE PRIMAL RAGE ?
1) 7 2) 6 3) 5

## REGLEMENT

1) Joypad et TWI organisent un concours qui sera clos le 30 novembre 1995.
2) Tout le monde peut y participer sauf les membres des sociétés organisatrices.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation ou d'une feuille quelconque comportant tous les renseignements demandés sur le bulletin. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles sur simple demande auprès du magazine.
4) Le gagnant sera personnellement avisé et la borne d'arcade lui sera envoyée avant le 24 décembre 1995.

## BULLETIN DE PARTICIPATION

A remplir et à renvoyer avant le 30 novembre 1995 à Joypad / Concours Primal Rage, 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret.

Nom : .................................... Prénom : ....................................
adresse : ....................................
Ville : ....................................
Code Postal : .................... Age : ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Réponse A | 1 | 2 | 3 |
| Réponse B | 1 | 2 | 3 |
| Réponse C | 1 | 2 | 3 |

(entourez la bonne réponse)

# GUN SMITH CATS





Gunsmith Cats : © Kodansha



Traduit en français, ça donnerait "Pistolet Dupont Chat". C'est un grand succès du manga qui va une fois de plus être adapté en dessin animé sous forme de 3 OAV de 30 minutes chacune ; la première sort très bientôt, pour ne pas dire que vous pourrez déjà la trouver dans vos boutiques habituelles d'import vidéo japonais. La popularité au Japon (et bientôt chez nous) de cette bande dessinée est due pour beaucoup à la grande qualité narrative et à l'esthétique du dessin de l'auteur, le fameux Kenichi Sonoda, connu pour avoir été le Character Designer de Gall Force, Bubble Gum Crisis (pas Crush) et Riding Bean. Grand fanatique d'armes à feu devant l'Éternel, il s'est finalement décidé à donner vie à sa passion en abandonnant les jeunes filles de l'espace pour mettre en scène une jeune professionnelle de l'armement. Cette jeune fille est Rally Vincent, qui, pour combler ses fins de mois, se fait chasseuse de primes. Accompagnée de la SDF squatteuse Minnie May spécialiste en explosifs, elle mène tambour battant des aventures dignes d'un City Hunter féminin. Cascades, poursuites de voitures et duels acrobatiques au flingue sont de mise dans des scénarios mettant en scène trafiquants de drogues,

ad あにめぱど





proxénètes et autres gangsters malsains. Certains personnages de l'univers de Kenichi Sonoda font parfois des apparitions, comme Bean Bandit qui vient assez souvent prêter main forte à Rally. Gageons donc que cette adaptation animée où, malheureusement, Kenichi Sonoda lui-même n'apparaît pas dans le staff, sera une réussite. Déception, mais ne perdons pas espoir !



**Et hop,** encore un anim'paad plein de fraîcheur et de joie de vivre, avec des news fort sympathiques et puis des articles toujours aussi sympathiques. Sans compter bien entendu avec les photos, sympathiques. Les images, aussi sont très sympathiques. Les gens sont sympathiques aussi. Oui, les gens que nous avons rencontré à BD Expo, un salon fort sympathique. Ces gens faisaient pour la plupart de sympathiques fanzines. Tout ça pour nous amener à une petite et légère réflexion sur les (sympathiques) fanzines. Il y a ce que l'on appelle dans le fandom (l'ensemble des fans) français du média de divertissement japonais, une facilité très impressionnante à sortir du fanzine. Il suffit de voir cinq ou six fans se réunir, discuter un peu, et hop, on les voit fort enthousiastes se lancer dans la grande aventure de la presse amateur. La presse amateur, oui, mais la presse. La presse où il faut se coucher tard pour finir ses textes, mettre en page, courir chercher des documents. La presse où l'on se tue au travail, mais où on est finalement fier de lire un truc avec son nom en dessous. La grande classe. Et puis, certains se lassent. Ils arrêtent tout, et se lancent dans d'autres trucs. Certains autres s'acharnent, avec tout le courage et la passion qu'il faut pour survivre. C'est ce petit monde qui était une fois de plus réuni à BD Expo, et que l'on retrouve aussi dans les autres conventions de ce style, où l'on a un espace consacré à l'animation japonaise, quand ce n'est pas un salon entier qui lui est dédié. Depuis le temps, tout le monde se connaît, ou quand on ne se connaît pas, on se présente. On se balade, on échange blagues, infos, rumeurs. On trouve LE truc qui n'était dans aucune boutique, on roucoule auprès du vendeur pour avoir une réduc par exemple. On rigole, on s'échange des doc, et puis on voit pas le temps passer. Alors on court bêtement sous la pluie. Comme dans un salon finalement...

Greg et Oliv'Gotoon

# ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

## Super Nintendo

➜ **SUPER GAME BOY** **299 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACTRAISER 2 | 299,00 | LOBO | TEL |
| ADDAMS FAMILY VALUE | 399,00 | MANCHESTER UNITED FOOTABALL | 399,00 |
| BATMAN FOR EVER | 399,00 | MEGAMAN X2 | 489,00 |
| BLACK HAWK | 249,00 | MICROMACHINE 2 | 399,00 |
| DEMOLITION MAN | 349,00 | **MORTAL KOMBAT 3** | **479,00** |
| DIRT RACER | 299,00 | **NBA LIVE 96** | **399,00** |
| **DOOM** | **499,00** | NFL QUATERBACK 95 | 299,00 |
| DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE | 489,00 | NFL QUATERBACK 96 | 449,00 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 449,00 | NHL 96 | 399,00 |
| EARTH WORM JIM | 399,00 | NIGEL MANSEL INDY | 249,00 |
| FEREMAN FOR REAL | 349,00 | OBELIX | 449,00 |
| **FIFA SOCCER 96** | **399,00** | PRIMAL RAGE | 449,00 |
| FIREMEN | 349,00 | SECRET OF MANA + GUIDE | 449,00 |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE | 449,00 | SUPER TURRICAN 2 | 399,00 |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER | 399,00 | SPIDERMAN TV | 299,00 |
| JOHN MADDEN 96 | 449,00 | STAR GATE | 299,00 |
| JUNGLE STRIKE | 369,00 | SUPER BOMBERMAN 3 | 399,00 |
| JUDGE DREDD | 349,00 | THEME PARK | 399,00 |
| JUSTICE LEAGUE | 299,00 | TIME COP | 399,00 |
| **KILLER INTINCT** | **499,00** | TOTAL FOOTBALL | 399,00 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 249,00 | VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP | 249,00 |
| **LE RETOUR DU JEDI** | **299,00** | WEAPONLORD | 449,00 |

*Genial !!!*

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F ➡ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
➡ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



### Promos

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MICKEYMANIA** | **169,00** | MICRO MACHINES | 199,00 |
| | | NBA JAM TE | 249,00 |
| CANNON FODER | 199,00 | PSG SOCCER | 199,00 |
| CLAYMATE | 99,00 | **RISE OF THE ROBOT** | **99,00** |
| DAFFY DUCK | 99,00 | ROBOCOP US TERMINATOR | 199,00 |
| DINO DINNIS SOCCER | 149,00 | **SAILOR MOON R** | **99,00** |
| DOUBLE DRAGON | 149,00 | SHAQ FU | 149,00 |
| DRAGON | 149,00 | STARWING | 99,00 |
| EQUINOX | 199,00 | STUNT RACE FX | 199,00 |
| F1 POLE POSITION | 199,00 | SUPER INDIANA JONES | 199,00 |
| GHOUL PATROL (ZOMBIES 2) | 199,00 | SUPER KICK OFF | 129,00 |
| HYPER V BALL | 199,00 | **SUPERMAN** | **99,00** |
| JIMMY CONNORS | 149,00 | SUPER METROID | 199,00 |
| JOHN MADDEN 95 | 199,00 | **SUPER PUNCH OUT** | **199,00** |
| JURASSIC PARK 2 | 199,00 | SUPER R TYPE | 99,00 |
| LEGEND | 149,00 | SUPER TENNIS | 99,00 |
| LEMMINGS 2 | 199,00 | SYNDICATE | 199,00 |
| **LORD OF THE RING** | **199,00** | TINY TOON | 129,00 |
| MARIO WORLD | 169,00 | TRUE LIES | 249,00 |
| **MARIO KART** | **199,00** | **VORTEX** | **99,00** |
| MARIO ALL STAR | 199,00 | WING COMMANDER 2 | 149,00 |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 149,00 | WORLD CUP USA 94 | 199,00 |
| **MEGAMAN X** | **199,00** | WWF RAW | 299,00 |
| MICHAEL JORDAN ADVENTURE | 149,00 | **ZOMBIES** | **99,00** |

## Megadrive

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALIEN SOLDIER (EUR) | 399,00 | **NBA JAM T.E** (EUR) | **249,00** |
| ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX | 399,00 | NBA LIVE 95 (EUR) | 249,00 |
| **BATMAN FOR EVER (EUR)** | **349,00** | **NBA LIVE 96** (EUR) | **369,00** |
| BATMAN ET ROBIN (EUR) | 349,00 | NFL QUATER BACK 96 (EUR) | 399,00 |
| COSMIC ZONE (EUR) | 399,00 | NHL 96 (EUR) | 369,00 |
| DEMOLITION MAN (EUR) | 299,00 | NHLPA 95 (EUR) | 249,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | 299,00 | PETE SAMPRAS 96 (EUR) | 379,00 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 299,00 | PGA TOUR GOLF 3 (EUR) | 249,00 |
| FEVER PITCH SOCCER (EUR) | 399,00 | PHANTASY STAR 4 (USA) | 590,00 |
| **FIFA SOCCER 95** (EUR) | **249,00** | RUGBY WORLD CUP (EUR) | 249,00 |
| **FIFA SOCCER 96** (EUR) | **349,00** | SAMOURAI SHOWDOWN (EUR) | 399,00 |
| FOREMAN FOR REAL (EUR) | 299,00 | SPIROU (EUR) | 399,00 |
| JOHN MADDEN 95 | 349,00 | STREET RACER (EUR) | 349,00 |
| JOHN MADDEN 96 (EUR) | 399,00 | SYNDICATE (EUR) | 249,00 |
| **JUDGE DREDD** (EUR) | **349,00** | TOTAL FOOTBALL | 349,00 |
| JUSTICE LEAGUE (EUR) | 349,00 | **TRUE LIES** (EUR) | **199,00** |
| LIGHT CRUSADER (EUR) | 429,00 | **URBAN STRIKE** (EUR) | **249,00** |
| **LOBO** (EUR) | **449,00** | VIRTUA RACING (EUR) | 499,00 |
| **MORTAL KOMBAT 3** (EUR) | **429,00** | WEAPON LORD (EUR) | 429,00 |
| MICRO MACHINE 96 (EUR) | 399,00 | | |

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➡ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➡ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➡ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## Super NES USA

➜ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel
+ 1 manette **690 F**

| | |
|---|---|
| BONKERS (MICKEY) | 199,00 |
| **CHRONO TIGGER** | **549,00** |
| **EARTH BOND + GUIDE** | **495,00** |
| **FINAL FANTASY 3** | **499,00** |
| FIRE STRIKER | 199,00 |
| KING ARTHUR THE KNIGHTS | 499,00 |
| OGRE BATTLE | 495,00 |
| ROBOTREK | 495,00 |
| SAMOURAI SHOWDOWN | 449,00 |
| **SECRET OF EVERMORE** | **499,00** |
| SECRET OF THE STAR | 449,00 |
| SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA | 299,00 |
| **SUPER MARIO WORLD 2** | **499,00** |
| TETRIS 2 | 249,00 |



### Promos

| | |
|---|---|
| PRINCE OF PERSIA | 149,00 |
| SUPER SOCCER SHOOT OUT | 299,00 |
| **SUPER TURICAN** | **99,00** |
| WARIO WOODS | 199,00 |
| **X ZONE (SUPERSCOPE)** | **49,00** |

## Megadrive



### Promos

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT (EUR) | 99,00 |
| ATOMIC RUNNER (EUR) | 99,00 |
| BATMAN RETURN (EUR) | 149,00 |
| BLOOD SHOT (EUR) | 149,00 |
| BUBSY (EUR) | 129,00 |
| BUBSY 2 (EUR) | 169,00 |
| DRAGON (EUR) | 149,00 |
| ETERNAL CHAMPION (EUR) | 149,00 |
| JAMES POND 3 (EUR) | 99,00 |
| LEMINGS 2 (EUR) | 169,00 |
| LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR) | 199,00 |
| LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR) | 129,00 |
| MICKEYMANIA (EUR) | 169,00 |
| MORTAL KOMBAT II (EUR) | 199,00 |
| MR NUTZ (EUR) | 149,00 |
| NBA JAM (EUR) | 149,00 |
| NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 199,00 |
| **PETE SAMPRAS (EUR)** | **149,00** |
| PITFALL (EUR) | 199,00 |
| RISE OF THE ROBOT (EUR) | 99,00 |
| SHAQ FU (EUR) | 169,00 |
| SPIDERMAN TV (EUR) | 199,00 |
| STAR GATE (EUR) | 199,00 |
| SUPER KICK OFF (EUR) | 99,00 |
| TALMIT ADVENTURE (EUR) | 99,00 |
| TRUE LIES (EUR) | 199,00 |
| TWO CRUDE DUDES (EUR) | 99,00 |
| WORLD CUP USA 94 (EUR) | 149,00 |

## Super Famicom

| | |
|---|---|
| **DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3** | **299,00** |
| **DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)** | **399,00** |
| **DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)** | **599,00** |
| **NOSFERATU** | **299,00** |
| SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2) | 690,00 |



### Promos

| | |
|---|---|
| **DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3** | **299,00** |
| **DRAGON BALL Z5 (aventure)** | **399,00** |
| **FATAL FURY SPECIAL** | **299,00** |
| **RAMNA 1/2 4** | **149,00** |
| SPACE ACE | 99,00 |

## Virtual Boy

| | |
|---|---|
| VIRTUAL BOY + 1 JEU | 1290,00 |
| GALACTIC PINBALL | 299,00 |
| JACK BROTHERS | 299,00 |
| MARIO TENNIS | 299,00 |
| PANIC BOMBER | 299,00 |
| RED ALARM | 299,00 |
| SPACE SKASH | 299,00 |
| TELEROBOXER | 299,00 |
| VERTICAL FORCE | 299,00 |
| VIRTUAL GOLF | 299,00 |
| VIRTUAL TETRIS | 299,00 |

## Accessoires

- ➜ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- ➜ SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- ➜ MANETTE ASCII 99 F
- ➜ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

**SUPER GAME MAGE ➜ 379 F**

## Articles DBZ

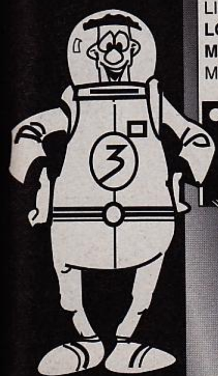
| | | |
|---|---|---|
| **BATTLE COLLECTION 1 à 9** | | **79 F** |
| | **10 à 16** | **129 F** |
| **STICKERS** | | **5 F** |
| **MANGA** | | **35 F** |
| **MANGA COULEUR** | | **79 F** |
| **PUZZLE 500 PIECES** | | **99 F** |
| **RAMICARDS à partir de** | | **5 F** |
| **T SHIRT** | | **79 F** |
| **HERO COLLECTION 4** | | **30 F / sachet** |
| **CASQUETTE** | | **59 F** |
| **SHORT** | | **99 F** |
| **LOT DE 3 SLIPS** | | **59 F** |
| **TRADING CARTE (SACHET DE 12)** | | **50 F** |

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

## Sega 32 X

➜ **SEGA 32X** **890 F**

| | |
|---|---|
| COSMIC CARNAGE | 399,00 |
| DOOM | 399,00 |
| NBA JAM TE | 349,00 |
| SPACE HARRIER | 399,00 |
| STAR WARS | 399,00 |
| SUPER MOTOCROSS | 399,00 |
| VIRTUA FIGHTER | 449,00 |
| VIRTUA RACING DE LUXE | 399,00 |
| WWF RAW | 349,00 |




**PARIS**
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

**LILLE**
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

**STRASBOURG**
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

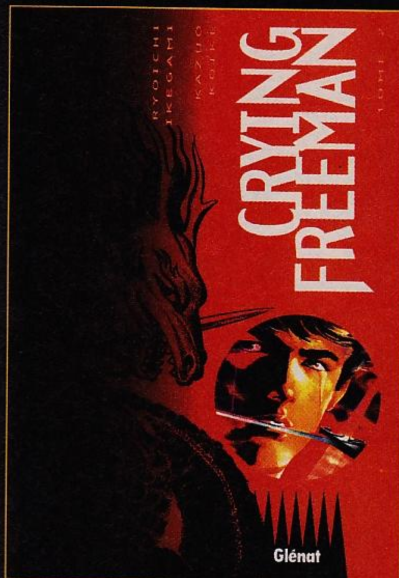
# THE COCKPIT

Voici enfin un titre qui méritait d'être traduit. Cockpit est ce que l'on pourrait appeler une œuvre d'auteur. Mais ça ne vous renseigne pas tellement, en fait, quand je dis ça. Disons donc que c'est à la base une histoire de Leiji Matsumoto, grand auteur noir devant l'Éternel. Ce grand auteur, qui fut entre autres le père d'Albator et qui voue une certaine passion aux armes et véhicules de la Seconde Guerre mondiale, avait créé quelques histoires sur la destinée d'hommes et de femmes légèrement bouleversée par ladite guerre, quelle que soit leur nationalité. Trois de ces contes ont été reprises en 1993 pour en faire trois dessins animés d'environ 25 minutes chacun. Mis en location tout d'abord dans une cassette unique, ils furent ensuite vendus séparément. Peu de Français eurent alors la chance d'en voir l'intégralité. Kaze Animation répare l'erreur, et c'est une chose louable, car The Cockpit est un chef-d'œuvre, un tableau noir. The Cockpit n'est pas une de ces nombreuses retranscriptions manichéennes des bons Occidentaux mettant la pâtée aux affreux Allemands ou aux stupides Japonais. The Cockpit évite de tomber dans ce cliché douteux et revu des centaines de fois. Il met en scène des humains. Pas des "gentils" ni des "méchants", juste des humains. Des humains qui tentent de traverser sans trop de mal cette situation qui leur est inhabituelle. Les héros de The Cockpit sont des paumés, résultat de la copulation du sang et du chaos. Comme toujours chez Matsumoto, des personnages qui ont vécu, qui ont souffert dans leur passé, ou des jeunes, qui espèrent encore, qui aspirent à un avenir radieux. Et les plus âgés, plus pessimistes. Les blasés, ceux que rien ne rattache à la vie. Face à chacun d'entre eux se présentera une situation qui leur permettra de se surpasser, mais pas de faire triompher forcément leurs idéaux. Ne vous attendez donc jamais à un happy-end avec The Cockpit, vous seriez fortement déçus. Par contre, vous aurez 75 minutes de qualité, et c'est finalement l'avantage de cette cassette qui, par sa qualité, se rend indispensable. Chapeau bas devant l'audace de Kaze de nous sortir un titre aussi peu commercial, mais tellement GRAND.

# En français dans le texte

## CRYING FREEMAN 2

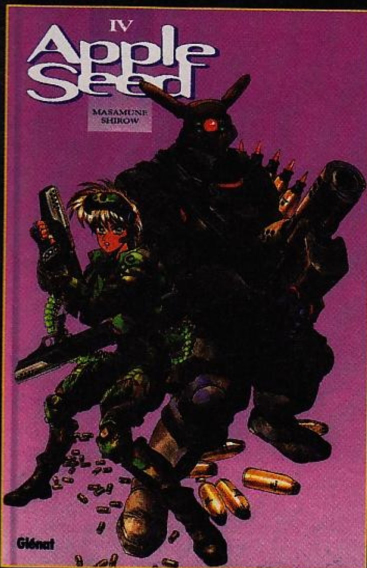
Éditeur Glénat




Freeman ne s'arrête pas de crier, et ce pour le bonheur de l'amateur. Dans ce second volume, le terrible Yo continue de raconter sa lente initiation à l'art de tuer dans le milieu de la mafia chinoise. Toujours aussi bien mené, le récit est ici presque éducatif. On y apprend quelques petits trucs sur le meurtre en masse, ainsi que sur l'éducation d'un assassin parfait. Yo devra aussi effacer toute trace de sa vie précédente afin de pouvoir continuer à vivre, et ce avec sa belle Emu Hino, seul témoin du meurtre qu'il a perpétré. Malheureusement, il se devra de faire vite, car les Yakuzas veulent absolument mettre la main sur elle pour la faire parler. Ils se doivent de savoir qui a tué leurs grandes pointures, et laver cet affront dans le sang. Ils sont bien décidés à retrouver Yo et à lui faire payer...

## APPLESEED 4

Éditeur Glénat




La cyber-aventure continue pour le duo Deunan-Briaeros, désormais unis dans les unités de missions "très" spéciales. Au programme de ce quatrième volume, un complot d'hommes politiques déchus, Un réajustement oculaire du look de Deunan, et une bonne dose de combats de robots. Comme toujours, Masamune Shirow et sa bonne humeur viennent ponctuer des scènes dramatiques avec une bulle ou un petit dessin qu'il faut chercher en coin de page. C'est frais et détend le lecteur qui, tel le chasseur de running-gag moyen, s'acharne à en trouver même où il n'y en a pas. Je ne sais cependant pas pourquoi, mais ce quatrième livre m'enchante moins que les précédents. L'histoire ne donne pas l'impression d'avancer beaucoup. On se retrouve avec deux missions qui permettent à l'auteur de mettre en scène des personnages connus. Les personnages que le lecteur apprécie sont dans des situations différentes des précédentes, mais c'est en fait à peu près tout. Le lecteur est heureux, mais une sensation de creux flotte une fois le livre lu. Disons que c'est peut-être une légère baisse avant le crescendo du cinquième et dernier volume que l'on nous réserve pour dans longtemps (?). Espérons que ce sera le cas, car il serait détestable d'admettre qu'Appleseed s'essouffle.

Lodoss : © Kadokawa shoten / Marubeni / Kaze Animation

City Hunter : © Sunrise

# FLASH

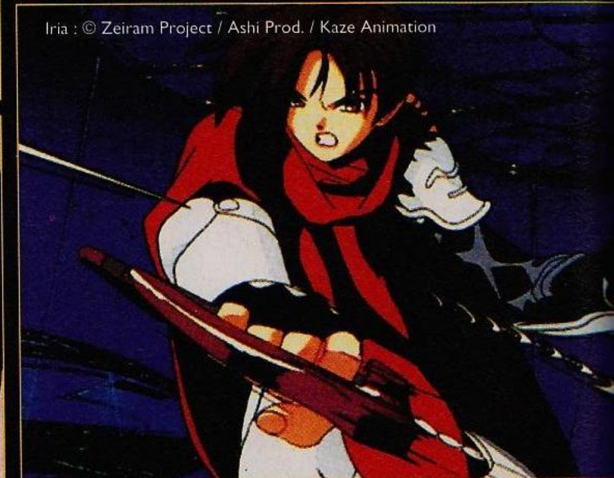

Macross 7 : © Big West / Ashi Prod.

- La big news, c'est Virtua Fighters, le hit de chez Sega qui a enfin sa série TV. Produite par TMS, elle est diffusée au Japon une demi-heure avant la série TV de Street Fighter II V sur une autre chaîne...
- Des OAV (épisodes réservés à la vidéo) sont annoncés pour 96 sur Macross 7 (en plus d'un film cinéma de 30 minutes en décembre).
- City Hunter (Nicky Larson) reviendra à la TV au Japon en 96 avec un téléfilm spécial. En attendant, un nouveau CD sortira à la fin de l'année.
- Yû Yû Hakusho aura aussi de nouvelles OAV contenant chacune un portrait des héros.
- Après Outlanders, Dark Horse France devrait sortir ce mois-ci la BD de Bubblegum Crisis, une BD faite par les Américains étant donné qu'il n'existe pas de manga à la base.
- Kôji Morimoto, qui a collaboré à plusieurs dessins animés de Katsuhiro Otomo, est le réalisateur d'un clip techno superbement animé de Ken Ishii, actuellement diffusé dans les milieux branchés !
- Petite bonne femme est un dessin animé japonais produit par Nippon Animation en 93, dessiné par un dessinateur du studio de Miyazaki, et qui raconte la suite des Quatre filles du Dr March. Il passe le dimanche matin sur TMC.
- Le dessin animé des X-Men arrive le mercredi matin sur France 2.
- Akira numéro 13 chez Glénat, qui sort probablement ce mois-ci, ne sera finalement pas le dernier volume. Un 14 plus petit avec la fin sortira en 96.
- Sortie du troisième épisode de Yohko, la sexy chasseuse de démons chez Tonkam Vidéo.
- Le sixième et dernier volume de Lodoss sortira ce mois-ci chez Kaze Animation.
- Iria se terminera également avec la dernière cassette contenant les épisodes 5 et 6.
- Golgo 13, un vieux film policier réalisé par Osamu Dezaki (Cobra, Blackjack) sort le 14 novembre en doublé chez Manga Vidéo.


Virtua Fighter : © TMS


Yohko 3 : © Toho / Tonkam Vidéo

Petite Bonne Femme : © Fuji Eight / Nippon Animation


Iria : © Zeiram Project / Ashi Prod. / Kaze Animation


Golgo 13 : © TMS / PFC

# TENCHI MUYO



Tenchi Muyo constitue la première cassette de toute une série de dessins animés produits par Pioneer Japon et qui sortiront chez Kaze Animation. Dans la même collection vient de sortir Moldiver, une série comique où une jeune fille devient super-justicière grâce à un costume ultra-perfectionné. Sont annoncés les mois suivants des titres tels que Ran la légende verte, Armitage III, Yûgen Kaisha...

Mais revenons à Tenchi Muyo dont la première cassette contenant les deux premiers épisodes est désormais disponible en version française (et le second volume sortira à la fin du mois), car cette série est un des grands succès vidéo de ces dernières années. On compte actuellement 13 épisodes, plus 3 spéciaux sans oublier une série TV....

Mais quelle est donc cette histoire qui déchaîne les fans ? Au début, ça ne paraît pas très original... Le héros, Tenchi, est un adolescent comme les autres dont le père s'occupe d'un temple. Un jour, ce dernier lui raconte comment il y a longtemps, un démon fut enfermé sous ce temple et scellé par une épée dans une pierre. Très curieux, Tenchi ne résiste pas à la tentation d'enlever l'épée, et le démon Ryoko est libéré. Mais quelle surprise lorsqu'il constate qu'il s'agit en fait d'une ravissante créature. Ils finiront par sympathiser, principalement avec l'arrivée de Aeka, une extraterrestre à la recherche depuis près de 700 ans de Ryoko, mais surtout de son fiancé Yosho qui l'avait quitté pour capturer le démon. Vous voyez, ça commence à se compliquer un peu... des démons, des extraterrestres, et encore, ce n'est que le début. Vous ajoutez à cela un petit animal mangeur d'étoiles, un commissaire de police intersidéral, une scientifique qui adore faire des blagues, et vous obtenez un dessin animé aux situations explosives où les gags ne manquent pas et dont l'histoire s'intensifie au fil des épisodes. Les mauvaises langues diront peut-être que tout ceci est du déjà vu (c'est vrai que le coup du démon fait un peu penser à Ushio & Tora, que Tenchi n'est pas sans nous rappeler Kenichi de Ah ! My Goddess...), mais le mélange est efficace. Quant à l'origine de la série, elle ne vient pas d'un manga bien qu'il en existe un (qui a été fait après, suite au succès), mais de romans qui n'existent malheureusement qu'en japonais. Le manga est tout de même annoncé prochainement chez Samouraï Éditions.

Enfin Tenchi Muyo est le premier dessin animé à avoir existé d'abord en vidéo, puis en série TV. D'habitude au Japon, c'était plutôt le contraire, à savoir lorsqu'un dessin animé a bien marché à la TV, on en fait une suite en vidéo. L'histoire de la version TV se déroule bien après. Un nouveau vaisseau extraterrestre arrive, donc de nouveaux ennuis pour Tenchi. Mais nous aurons l'occasion d'y revenir. Actuellement au Japon, la série d'OAV est finie, mais un troisième épisode spécial vient de sortir. Il met en scène la petite Sasami, la sœur de Aeka, qui se transforme comme les Magical Girl (les petites filles aux pouvoir magiques). C'est une parodie de Sailor Moon et autres séries de ce style. Enfin, toute l'équipe technique de Tenchi Muyo travaille sur une nouvelle série de vidéos (qui aboutira aussi à une série TV) du nom de El Hazard où deux jeunes garçons se retrouvent projetés dans un monde d'heroic-fantasy de type Mille et une nuits.

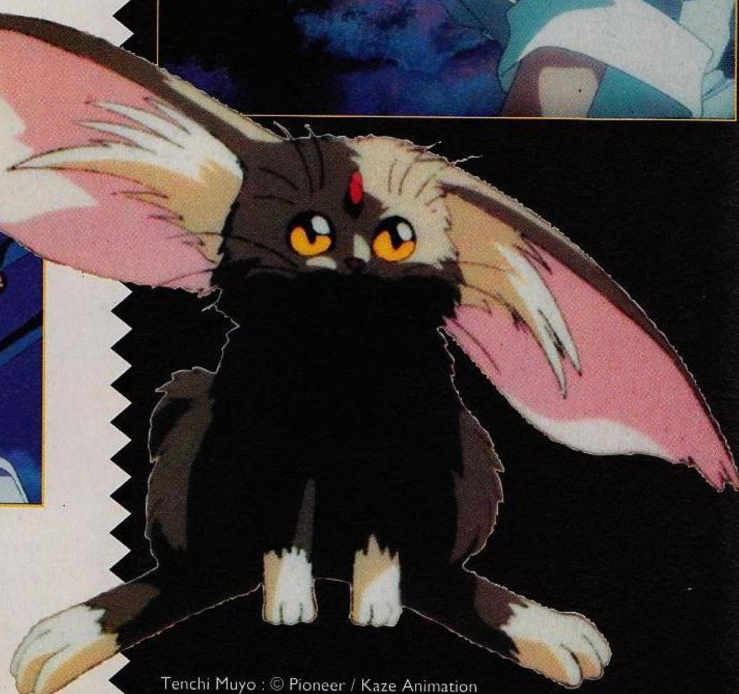






**Voici la nouvelle série d'OAV concoctée par l'équipe de Tenchi Muyo : El Hazard.**









# DBZ : LA SUITE

Dragon Ball Z : © Bird Studio / Toei Animation





Avec l'arrêt du manga de Dragon Ball, on pensait ne plus revenir sur cette rubrique, mais voilà qu'on a appris le mois dernier que la série TV elle, continuait, voici donc quelques nouvelles fraîches ! C'est ce mois-ci que la fin du volume 42 sera adaptée en dessin animé. Ensuite, c'est le studio Toei Animation qui prendra entièrement en charge la suite de l'histoire, avec quand même l'avis favorable d'Akira Toriyama à qui seront soumises ces nouvelles aventures. On sait encore peu de chose sur cette suite, si ce n'est qu'elle se déroulera plusieurs années après. On y verra l'éducation du jeune Oob, la réincarnation du vilain Boo. Rappelons que ce n'est pas la première fois que Toei Animation réalise des épisodes inédits du manga. Souvenez-vous du long voyage de Bulma, Son Gohan et Krilin vers Namec, des épisodes avec Garlic Junior, du permis de conduire de Gokû et Piccolo...
Voici d'ailleurs un exemple concret d'épisode inventé : nous devrions apprendre toute l'histoire des Kaioh-Shin. Il y a très longtemps, le démon Boo avait été créé par le sorcier Bibidi, le père de Babidi. Il sema la terreur sur la terre, mais les quatre dieux Kaioh-Shin réussirent à la battre et à l'enfermer dans un œuf. Lors de ce combat, trois d'entre eux périrent ainsi que Bibidi. Enfin, petit détail, l'apparence loufoque de Boo était celle d'un de ces Kaioh-Shin. Boo l'a copié car il était le plus fort de tous...

# WATT POE

Watt Poe : © Konami Industry / AK V



Watt Poe, c'est le nom donné à une grosse baleine à corne. Cet animal mythique protège un village de pêcheurs dans un monde ravagé jadis par une grande guerre. Mais depuis, l'homme est devenu sage et a mis les armes et tout le progrès technique au placard. Malheureusement, il doit cohabiter avec une peuplade surnommée les Birdoes, des êtres volants qui vont kidnapper Watt Poe ! Depuis, c'est l'horreur car les pauvres pêcheurs n'ont plus de poissons dans leurs filets. Que faire ? Aller chercher Watt Poe dans la montagne... C'est ce que va faire le jeune Jam avec quelques amis. Oui, mais... la forêt est dangereuse, hantée par un cyclope, la montagne est loin, mais une mélodie qu'il est le seul à entendre l'appelle irrémédiablement. Il ne sera pas au bout de ses surprises. Watt Poe est un petit dessin animé de 50 minutes sympa, sans violence, sans érotisme, ce qui change un peu des séries qui sortent actuellement en cassettes. Les dessins sont signés Mutsumi Inomata, dessinatrice de GPX Cyber Formula, Weathering Continent ou Windaria pour les connaisseurs. Il sort en sous-titré français chez AK Vidéo.



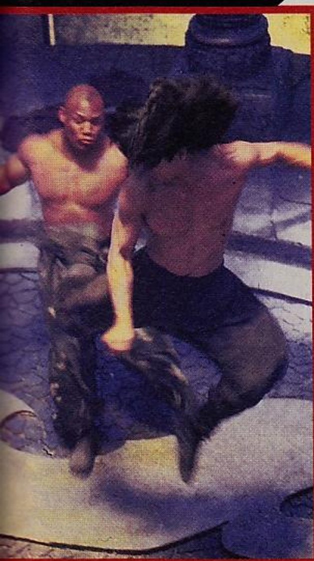
# STREET FIGHTER I



Street Fighter II : © Capcom / Group Tack / PFC

Manga Vidéo nous gâte... Roujin Z en septembre, le film de Patlabor en octobre et Street Fighter II The Movie ce mois-ci, que demander de plus ? Nous n'allons pas revenir sur l'histoire de ce film que nous vous avions déjà présenté lors de sa sortie en import. Là vous l'avez en français (le 2 novembre). L'animation est toujours aussi soignée, les combats sont très bien réalisés, et vous y retrouvez tous les personnages du jeu vidéo, le tout orchestré par des musiques produites par le compositeur du groupe TM Network (celui qui chante Get Wild, Running To Horizon dans City Hunter). Bref, que vous soyez fan du jeu, ou simplement fan de bons films d'animation, nous ne saurions trop vous recommander c superbe film !





# LES FILMS DU MOIS *par Éric Pavon*

# Quand Joypad rencontre Mortal Lambert !

**Le film *Mortal Kombat* est inspiré du jeu vidéo MK1. Et c'est notre Christophe Lambert national qui interprète Rayden ! Interview avec le dieu du tonnerre et des éclairs !**

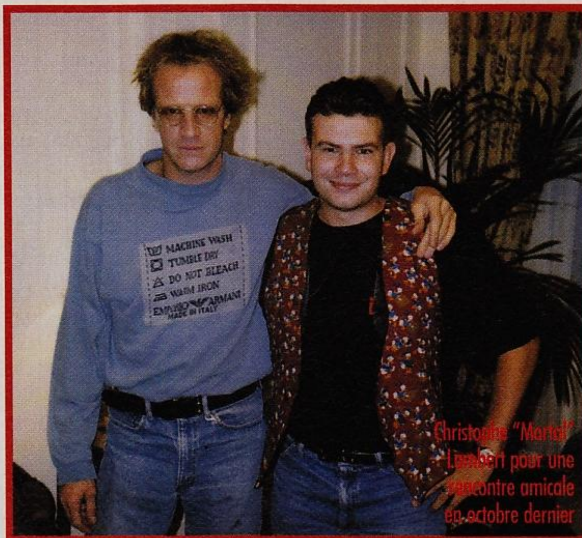
**JOY :** Vu le succès du film à travers le monde (plus de 80 millions de dollars rien que sur le continent nord-américain), as-tu déjà signé pour une suite ?
**C.L. :** T'es obligé sur ce genre de films ! On te fait signer une clause avant qui t'indique qu'il y aura une suite au film en cas de succès. La seule différence avec *Highlander 2*, où je me suis fait avoir, c'est que j'ai demandé l'approbation du script et du metteur en scène, si Paul Anderson ne réalisait pas cette suite.

**JOY :** Alors, il en est où le MK2 ?
**C.L. :** Ils sont en train de l'écrire !

**JOY :** Ton personnage de Rayden va-t-il enfin se bastonner ?
**C. L. :** Dans *Mortal Kombat*, Rayden est simplement une espèce de mentor, de guide, de protecteur. Dans le second film, il devrait combattre au début et à la fin, sûrement contre l'Empereur. Ce sont les seuls à avoir des pouvoirs supranaturels. Il n'y a donc que Rayden qui puisse le battre !

**JOY :** La première fois qu'on te voit sur l'écran, avec ton grand chapeau et tes cheveux longs tout gris, on ne peut pas s'empêcher de se marrer ! Ça te vexe ?
**C. L. :** Pas du tout ! Le look du personnage, c'était une décision prise en commun avec le metteur en scène. Puisque Rayden est un dieu, on lui a mis cette espèce de perruque blanc-bleu. Rien à voir avec les autres personnages.

**JOY :** On a l'impression que tu as beaucoup improvisé dans le film ?
**C. L. :** Le metteur en scène voulait que "Dieu" s'humanise et se rapproche des humains parce qu'il a envie de s'amuser. Il m'a laissé libre d'apporter des éléments supplémentaires aux dialogues. Par exemple, quand je dis à Liu Kang, Johnny Cage et Sonya Blade que des milliards de personnes dépendent d'eux, il m'a semblé évident que Rayden devait se marrer immédiatement après.



Christophe "Mortal" Lambert pour une rencontre amicale en octobre dernier



**JOY :** Aux États-Unis, ton personnage est un des préférés des spectateurs. Pourquoi ?
**C. L. :** J'ai été à une convention à Las Vegas pour le pré-lancement du film où il y avait 1 500 personnes. Tout le monde adore Rayden car c'est un des combattants avec qui on peut gagner dans le jeu. Les autres personnages favoris du public sont Scorpion et Sub-Zéro.

**JOY :** Tu connaissais le jeu avant de faire le film ?
**C. L :** Oui, et je l'adore. Le plus drôle, c'est que je jouais souvent avec... Rayden ! Mais je n'étais pas trop chaud à l'idée de tourner dans le film. J'avais peur qu'il ressemble à *Super Mario* et *Streetfighter*. Il n'y avait pas d'histoire, et au bout d'une demi-heure, c'était chiant. Là, j'ai demandé à voir le premier film de Paul Anderson (*Shopping*) qui m'a beaucoup impressionné, et j'ai lu le script qui était intéressant. Pour une fois, il y a une histoire, de l'humour, des combats fabuleux et plus de 200 effets optiques !

**JOY :** Quel est le "message" du film ?
**C. L. :** Que l'on a tous un potentiel au fond de nous et que l'on peut passer à côté de sa vie si on n'arrive pas à le trouver et le sortir. Quand Rayden dit aux trois personnages principaux : "Les mecs, je ne peux pas faire le travail pour vous. Je peux vous aider, vous porter secours quand vous êtes en danger. Mais vous devez trouver par vous-même les forces intérieures pour gagner". Aussi mince que cela puisse paraître, c'est quand même très profond. Je ne dis pas que c'est un film intellectuel, mais ça dit des choses un peu plus importantes et intéressantes qu'un film d'action pur et dur.



**JOY :** Ce succès arrive à un moment où la presse française commençait à te faire passer pour un "has-been". Est-ce une revanche pour toi ?
**C.L. :** Non, l'important c'est que le public soit content. L'avis des critiques, je m'en fous. Je ne fais pas des films pour eux mais pour les gens qui aiment s'amuser au cinéma.

**JOY :** Tu aurais aimé jouer un autre personnage dans le film ?
**C. L. :** Pas vraiment. Je n'avais pas d'attirance particulière pour Johnny Cage. Liu Kang, c'était impossible de par sa nationalité. Sonya encore moins. Et Shang Tsung reste méchant du début à la fin. Ce que j'aime chez Rayden, c'est son côté bon petit diable !

**JOY :** Il y a eu une *Streetfighter, the Movie* en jeu. Verra-t-on *Mortal Kombat, the Movie* sur consoles ?
**C.L. :** Pas dans l'immédiat. Car il y a la sortie de MK3. Mais je pense qu'on verra un MK4 avec les comédiens digitalisés pour la sortie du deuxième film.

**JOY :** Tu joues toujours autant aux jeux vidéo ?
**C.L. :** J'ai moins le temps maintenant. Je n'ai même pas encore vu la PlayStation et la Saturn. Le seul avec lequel je joue encore assez souvent, c'est MK2. Je prends Sub-Zéro ou Scorpion. Mais le jeu que j'adorais, c'était *California Games*. Surtout l'épreuve du surf.

**JOY :** Quelles sont tes prochaines actualités ?
**C. L.:** Il y a d'abord *Grand Nord* qui sort en janvier. Un grand film d'aventure dans la lignée de Greystoke. C'est une course-poursuite en Alaska en 1899. Sept tueurs à gage sont à la poursuite d'un homme à moitié indien pour lui piquer sa mine d'or. Pour couvrir sa fuite, il enlève une *blanche* ultra-sophistiquée. Et j'ai un loup dans le film.

**JOY :** Et quoi d'autre ?
**C. L. :** *Adrénaline*, actuellement en montage. Si le film fait aussi peur que le scénario, ça va être terrible. Tout se passe dans les sous-sols d'un immeuble où un tueur psychopathe s'est caché. On s'aperçoit que ce tueur nous attire où il veut pour jouer avec nous. Les mouvements de la caméra sont absolument hallucinants ! Cette dernière suit les balles jusqu'à l'impact !

**JOY :** Tu vas aussi retrouver Richard Anconina onze ans après *Paroles et Musique* !

**C. L. :** C'est une comédie où deux mecs se prennent pour des grands gangsters. Au début du film, ils sont en train d'échanger 100 millions de francs contre 200 millions en fausses coupures. La police débarque et arrête leur chef. Le problème, c'est que la caisse où se trouve le pognon est embarquée dans un hangar où se trouvent 35 000 caisses identiques. Comme la police française entraîne deux chiens à renifler les faux billets, on kidnappe les animaux, et les ennuis commencent !

**JOY :** Et *Highlander 4* ?
**C. L.:** On ne m'a pas parlé de ce projet mais s'il se fait, ce sera sans moi ! À moins que le scénario soit hallucinant.

## Mortal Kombat, la critique

Il a raison, Christophe ! *Mortal Kombat* est la première adaptation réussie d'un jeu vidéo après les décevants *Super Mario* et *Streefighter*. Les combats du film, 13 au total, sont tous filmés différemment et mettent en scène des coups spéciaux des personnages. Avant chaque début de baston, c'est filmé en plan large comme si on voyait un écran de jeu géant ! Bien vu, le réalisateur ! Autre satisfaction : les très bons effets spéciaux, et Goro, une impressionnante créature entièrement mécanique.

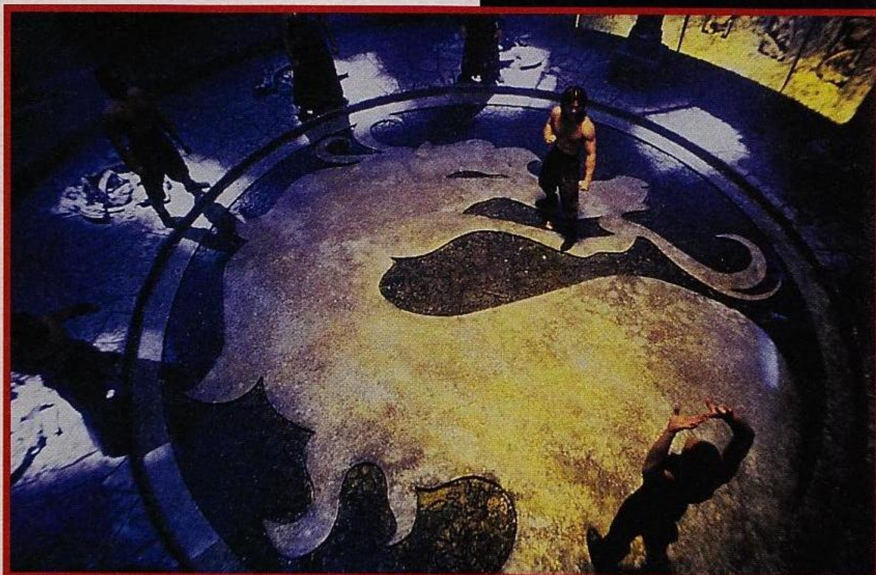

© New Line Cinema











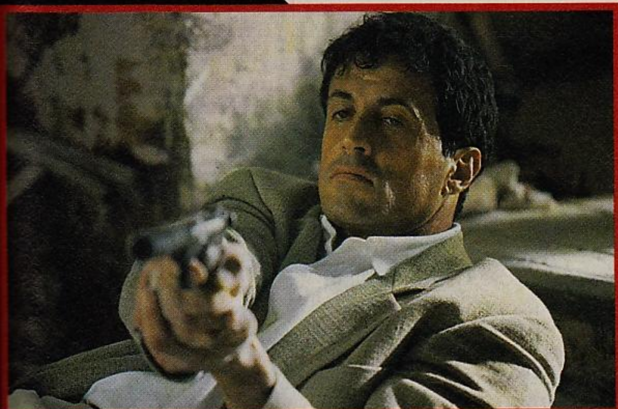
UN FILM DE PAUL ANDERSON
DURÉE : 1H40 • À L'AFFICHE

note : PHOTOS PROD



© 1995 by Warner Bros.

# Stallone où le réveil d'un acteur !



© 1995 by Warner Bros.

**Dans *Assassins*, Stallone joue un tueur professionnel qui devient la cible d'un jeune rival. Interview du comédien le mieux payé de la planète*.**

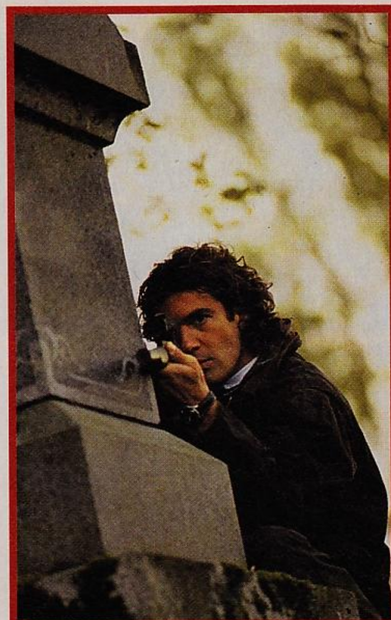


© 1995 by Warner Bros.



© 1995 by Warner Bros.

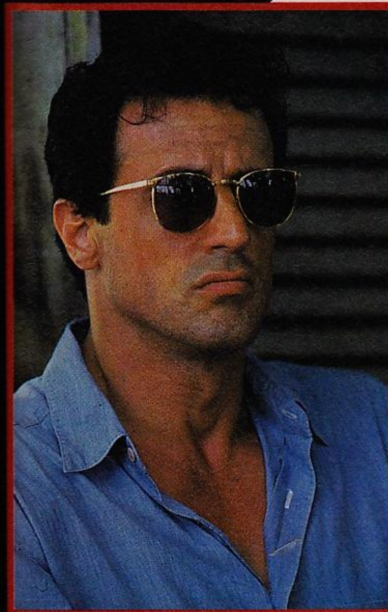
Derrière la caméra : Richard Donner (*Armes fatales*). Devant : Stallone et Banderas, sortis tout droit de *Judge Dredd* pour Mister Planet Hollywood et de *Desperado* pour le bel Antonio qui porte bien son nom auprès des jeunes filles. Le tout s'appelle *Assassins* et la violence est.... psychologique ! Pendant les 2h15 du film, les deux protagonistes parlent plus qu'ils ne crachent des balles. Ça change pour Stallone qui prouve ainsi qu'il est capable de jouer la comédie et d'être crédible avec des dialogues. Oui, oui, je suis sérieux. Si la première heure est vraiment très bonne, il faut avouer que la deuxième partie du film s'éternise un peu trop. Une question pourtant me trotte dans la tête : les banques de Porto Rico ont-elles des issues de secours ? Ceux qui verront le film comprendront. Maintenant, place à l'interview !



© 1995 by Warner Bros.

**JOY :** Votre personnage ressemble assez à celui du film de John Woo *The Killer*. Est-ce voulu ?
**S. S. :** J'aime beaucoup le film *The Killer*. J'avais voulu faire un remake il y a quelque temps, mais ça a capoté. Mon personnage dans *Assassins* a beaucoup de points communs avec celui du film de John Woo. Mais l'esprit est totalement différent. Beaucoup plus compréhensible pour les Américains. Dans un certain sens, Assassins est meilleur que *The Killer* ! (ndlr : ceci n'engage que Stallone, et ce n'est pas notre avis)

**JOY :** Comment s'est passée votre rencontre avec Antonio Banderas ?
**S. S. :** Travailler avec lui a été formidable. C'est un gentleman, et il a un talent formidable. Bien sûr, physiquement, il est très mignon. Mais ce que j'aime chez lui, c'est qu'il est imprévisible. Et il apporte une touche européenne au film. Il y avait une véritable compétition entre nous... mais saine. Chacun essayait d'être le meilleur possible dans les scènes. C'était stimulant.



© 1995 by Warner Bros.

**JOY :** On a l'impression de revoir le Stallone de ses débuts, non ?
**S. S.:** Vous avez tout à fait raison. Ça ressemble à mes premiers films comme *Rocky* ou *Fist* où le jeu et le scénario étaient très importants. Et puis, j'ai eu une période de sommeil d'une dizaine d'années, comme la *Belle au bois dormant* ! Les films d'action sont très techniques mais sans âme. Richard Donner est arrivé et a réveillé l'ancien Sylvester.

**JOY :** Allez-vous quand même continuer à tourner des films d'action ?
**S. S. :** Je n'aime pas ce mot. Il donne une image négative aux films. En revanche, j'aime l'aventure et je crois que c'est le meilleur moyen de raconter une histoire. Si c'est fait avec intelligence. Dans mon prochain film, *Daylight*, des gens sont emprisonnés suite à l'effondrement d'un tunnel et savent qu'ils vont mourir. Les dialogues sont très bons, et la psychologie tient une grande place dans ce film.

**JOY :** Ça vous fait quoi d'être l'acteur le mieux payé au monde ?
**S. S. :** J'ai l'impression d'être un animal traqué et que tout le monde me hait. C'est anti-artistique, mais ce n'est pas ma faute. Je n'ai pas choisi.

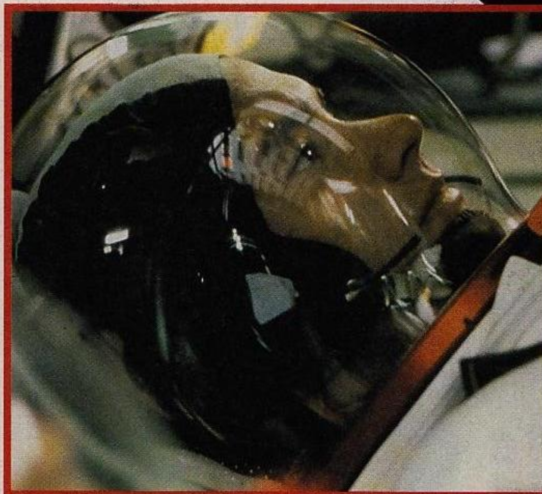
*Sly vient de signer un contrat de 300 millions de francs pour... trois films.

**UN FILM DE RICHARD DONNER**
**AVEC SYLVESTER STALLONE**
**ET ANTONIO BANDERAS**
**DURÉE : 2 H 15**
**SORTIE : 1ER NOVEMBRE**

# Allo Houston, nous avons un problème !







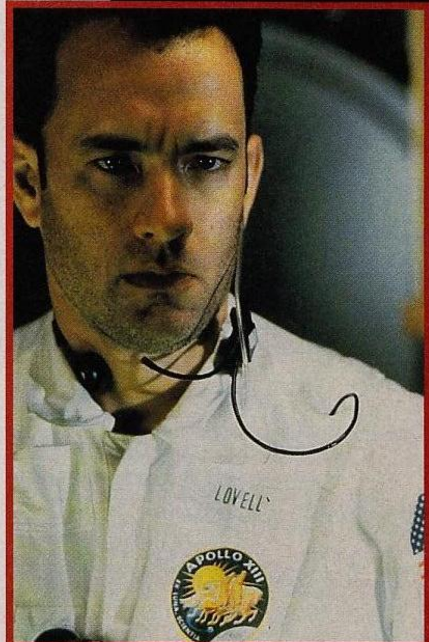
UN FILM DE
RON HOWARD
AVEC
TOM HANKS,
KEVIN BACON
ET BILL PAXTON
DURÉE : 2 H 20
SORTIE :
8 NOVEMBRE





*Apollo 13* relate un événement méconnu de la conquête spatiale. L'histoire de trois astronautes qui ont dû faire avec les moyens du bord pour revenir sur terre après l'explosion d'un des réservoirs d'oxygène de leur capsule. Aux commandes : Kevin Bacon, Bill Paxton et Tom Hanks !

Les Américains sont très superstitieux. Aux États-Unis, il n'y a pas de 13e étage dans les hôtels, ni de chambre 13. Et pourtant, en cette année 1970, le 11 avril à 13h13, la fusée spatiale de la mission Apollo 13 décolle de Houston direction la Lune. Il faut dire qu'à cette époque, les Américains s'en balancent complètement. Huit mois plus tôt, Neil Armstrong a foulé le sol de la Lune et a renvoyé les Russes à leurs études. Cette nouvelle mission n'intéresse donc personne. Exemple type : l'émission enregistrée depuis l'espace n'est même pas diffusée à la télé, alors que les trois cosmonautes en sont persuadés. Pourtant, le 13 avril, le vaisseau Apollo connaît une terrible défaillance : l'un des réservoirs d'oxygène explose ! Pendant 90 heures, les trois hommes d'équipage vont devoir affronter le froid, faire face à la pénurie d'eau, d'électricité et d'oxygène et tenter par leurs propres moyens de regagner la Terre. Une aventure incroyable et véridique.




## UN SUSPENSE INSOUTENABLE



N'ayons pas peur des mots, *Apollo 13* est une pure merveille. Tant au niveau de la reconstitution (certaines scènes ont été tournées en état d'apesanteur) que dans le traitement. On sait que les trois héros vont s'en sortir, et pourtant on ne peut s'empêcher d'être pris à la gorge par ce qui leur arrive. On en arrive même à oublier le happy-end pour trembler comme une feuille à chacun des rebondissements. Le film, qui zappe sans cesse entre l'espace, le centre de Houston et la famille des astronautes, est extrêmement bien monté et passionnant pendant 2h20. Du grand art avec une brochette d'excellents comédiens. Le plus drôle, c'est qu'au Musée de l'Espace de Washington, il n'y avait qu'une plaque pour évoquer la mission Apollo 13. Vu le succès du film cet été aux States (second derrière *Batman Forever* au box-office), ça risque de changer !





# LA SORTIE DU MOIS

Le monde ne sera plus jamais le même quand vous l'aurez vu avec les yeux de Forrest Gump.

Tom Hanks est Forrest Gump

## Forrest Gump

**CIC Vidéo**

Le film aux six oscars sort enfin en vidéo ! Réalisé par Robert Zemeckis **(Retour vers le futur, Qui veut la peau de Roger Rabbit ?...)**, **Forrest Gump** est tiré d'un roman de Winston Groom. Au casting, nous retrouvons Tom Hanks **(Philadelphia, Big, Splash...)** qui a l'habitude d'incarner des personnages plutôt simplets. Robin Wright est aussi de la partie, on peut dire que la gamine a bien progressé depuis **Santa Barbara** en incarnant avec conviction Jenny, l'amie de Forrest . L'histoire de **Forrest Gump** est celle d'un enfant attardé dont le quotient intellectuel n'excède pas 55. Le jeune Forrest a des difficultés pour marcher : c'est la raison pour laquelle il est assisté par des chevilles métalliques. Après un deal scabreux entre la mère de Forrest et le directeur de l'école, le petit Forrest va enfin connaître sa première journée en classe ; dans le bus, il fait la connaissance de Jenny. Depuis, les deux gamins sont inséparables. Un jour qu'il était avec Jenny, des gamins en bicyclette ont décidé de lui faire la peau ; sous l'effet de la peur, Forrest s'est mis à courir, chose qu'il ne pouvait pas faire auparavant. Depuis, Forrest est capable de courir vite, même très vite, ce qui lui vaudra plus tard d'être connu dans le monde du football américain. Forrest fera ensuite son service militaire et partira au Viêtnam faire la guerre, et entre-temps il n'oubliera jamais Jenny, alors que cette petite peste passe son temps à se shooter à la cocaïne et autres drogues dures... L'histoire est encore très longue, mais sachez que notre gus va toujours se trouver mêlé à des événements historiques. Je ne vous en dis pas plus sur ce film, dont le succès prouve à lui seul qu'il est nécessaire de le voir.





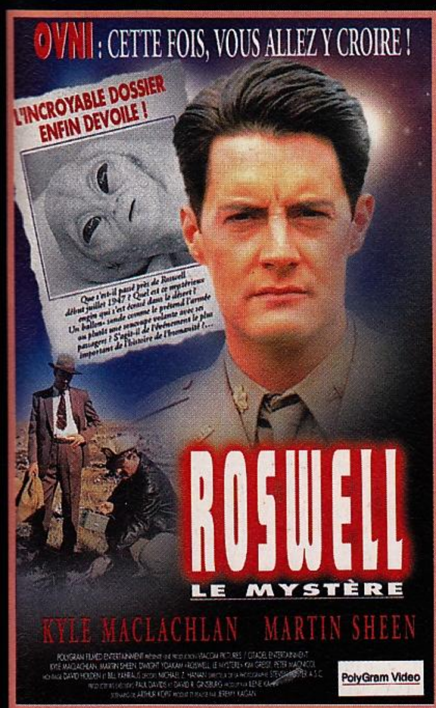




## l'affaire Rosewell

**Polygram Vidéo**

1995 est en fin de compte l'année des extraterrestre. En effet, depuis la découverte de l'affaire Roswell divulguée par le dieu de l'animation télévisée - je veux parler de l'ami Pradel - les canards à sensations se sont empressés d'en faire un objet de polémique. Plus que jamais, les "petits hommes verts" sont devenus d'actualité. Et comme en Amérique tout est prétexte au show-biz, le réalisateur Jeremy Kagan s'est dit que ce serait cool de se faire du fric facile en faisant un film sur le crash de Roswell. On retrouve donc au casting le végétarien Kyle Mc Lachlan **(Dune, Twin Peaks, Hidden.)** dans le rôle du soldat gâteux Jesse Marcel. Il ne faut pas oublier non plus le dinosaure Martin Sheen que l'on voit seulement vingt minutes. Sachez que l'histoire est basée sur les récits de Jesse Marcel, le premier militaire du Pentagone à avoir aperçu les restes d'un OVNI en juillet 1947 à Roswell, dans le nouveau Mexique. Quarante ans plus tard, afin de ne pas mourir bête, celui-ci décide d'enquêter sur la vérité que le gouvernement s'obstine à cacher concernant la découverte de quatre corps d'humanoïdes trouvés un peu plus loin du lieu du crash, sous un dôme fait d'une matière inconnue... Pourtant, le film demeure captivant et réussit à ne pas sombrer dans le grand guignol. À voir par curiosité et pour faire plaisir à Trazom.



**Certains d'entre vous se demandent peut-être pourquoi la rubrique "musique" n'est pas là ce mois-ci. Suite à votre nombreux courrier nous demandant de la "zapper", nous l'avons réduite. Néanmoins, afin de vous donner quelques infos qui nous paraissent être intéressantes, nous vous proposons désormais une série de brèves qui nous tiennent à cœur. Par exemple, sachez que le tout dernier album d'Iron Maiden vient de sortir. Son nom, *The X Factor*, vous permettra de retrouver les mélodies d'Harris. Petit détail, le chanteur Bruce Dickinson n'est plus là et cède la place à un tenor sans voix qu'on aurait préféré voir ailleurs. Voilà, en tant que fan, je voulais vous le dire, sachez tout de même que le groupe est en concert à Paris le 16 novembre prochain. Voilà, c'est dit !**

**Warner Home Vidéo nous donne une bonne leçon d'altruisme en sortant la collection "Club famille" dont le principe est de nous proposer des films et des dessins animés au prix mini de 99 F. Les adultes comme les enfants trouveront leur bonheur, en vrac : David Coperfield (non, ce n'est pas sale !), L'histoire sans fin, Poucelina et autres... La classe, quoi ! !**

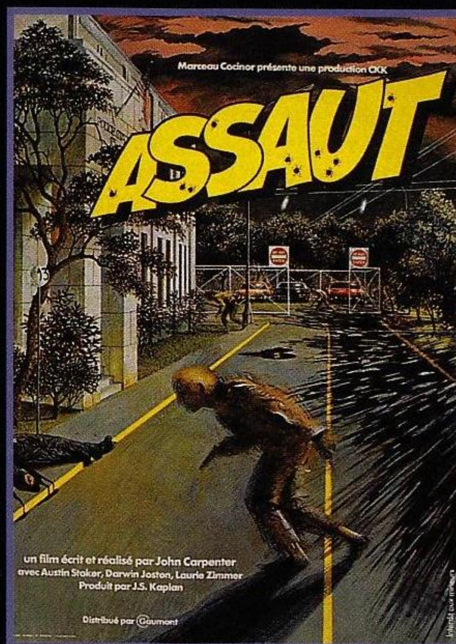
# laser disc

## vidéo

## Assault on precinct 13

Image Entertainment

**Assaut** (titre en français) sort enfin en collector ! Eh oui, vous ne rêvez pas, l'ancêtre du film d'action sort enfin avec un son remasterisé et une image retravaillée. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Assaut, sachez que ce film est réalisé par John Carpenter himself, à qui on doit notamment **The Thing, Les aventures de Jack Burton... Assaut** date de décembre 1975, c'est d'ailleurs pourquoi vous pourrez voir des choses étranges comme des super coupes de cheveux style choux-fleur ou encore des pantalons patte d'éph' ! L'histoire d'**Assaut** n'est pas très subtile : en gros, des truands ont fait un pacte pour instaurer le bordel sur terre, et durant l'une de leur expédition punitive, l'un d'entre eux descend, avec son méga-gun, une petite fille de sang froid. Le père se venge en lui faisant la peau avec un gun d'un plus petit calibre. Moralité : le père se réfugie dans un commissariat. Les truands prennent d'assaut le commissariat. Il y a des morts partout. Pas très fin me direz-vous, pourtant **Assaut** est un huis clos dont la tension nerveuse est à son paroxysme. Un must quoi ! Ce LD est une version originale en format NTSC. Si vous êtes un fan des films où ça tire de partout , **Assaut**, c'est du tout bon ! Disponible à Ciné Laser Bastille, 51, rue de Lyon 75011 Paris. Tél. : 43 44 01 71.



# Doom Astuces

Voici des astuces qui vous aideront à progresser plus facilement dans les niveaux glauques de Doom. Ces tips concernent la première partie du jeu, c'est-à-dire "Knee-Deep In The Dead", qui est bien sûr composé de plusieurs sous-niveaux. La version Super Nintendo est strictement identique à la version PC pour les connaisseurs. Faire une liste exhaustive des passages secrets de Doom donnerait naissance à un véritable annuaire de 300 pages, c'est la raison pour laquelle les passages secrets dévoilés dans cette soluce ne sont qu'indicatifs, c'est-à-dire que vous pourrez en trouver d'autres par vous-même. Vous ne serez pas les premiers à vous en plaindre, car cela vous forcera à découvrir les subtilités de Doom (oui, il y en a !).

Kendy

## KNEE-DEEP IN THE DEAD

### LE HANGAR

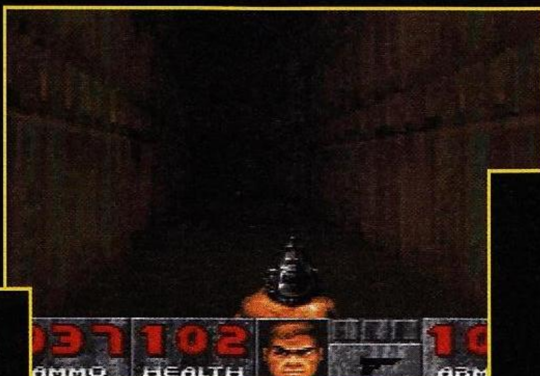
Vos investigations vous emmèneront forcément à cet endroit. Prenez le passage qui s'offre à vous sans toutefois emprunter le sas. En effet, sur votre droite, derrière le mur, se cache un passage secret qui vous donnera accès à l'extérieur de la base du hangar. Au milieu du terrain se trouve un lac d'acide où se trouve une armure bleue. Courez pour prendre l'armure, et vos points monteront à 200 % en Armor.



L'armure bleue est au fond du lac.



Poussez le mur.



C'est sur le mur de droite que se dissimule un passage.



Cette pièce est reconnaissable par la forme en "Z" de son sol.



Repérez-vous sur ce plan pour pouvoir accéder à ce couloir.

## CENTRAL NUCLEAIRE



Ce Zoom sur le plan facilitera votre recherche, allez à cette endroit de la map.



Situez-vous grâce au plan.

Si vous êtes mal parce que vous vous êtes fait agresser par des mutants qui traînaient dans le coin, je vous conseille d'aller faire un tour à cet endroit décrit par le plan pour pouvoir jouir d'un sac à dos, d'une trousse de santé et d'une armure verte. Pour cela, il suffit de pousser sur le mur, plus précisément sur la zone grise, et hop ! Magie...



Le passage secret se trouve dans ce couloir.



Il faut pousser sur la partie grise du mur.



Surprise !





Derrière cette colonne se cache un interrupteur

Voici une nouvelle entrée activée par l'interrupteur.

Un second passage secret est à découvrir un peu plus loin : si vous fouinez bien dans les couloirs, vous arriverez dans une salle où se trouve une colonne entourée d'acide ; courez sur la plateforme et tuez le démon. Sur la face cachée de la colonne se trouve un interrupteur : servez vous de vos mains pour une fois au lieu de votre gun pour presser l'interrupteur. En sortant de la salle, un peu plus loin, un passage qui n'existait pas auparavant vous fait maintenant volte-face.

Un troisième passage secret se trouve à cet endroit de la map, poussez le mur à cette endroit et vous gagnerez un sac-à-dos.



Derrière ce mur se dissimule une réserve de bonus.



Il suffira d'appuyer sur le mur pour actionner le mécanisme d'ouverture.



La salle secrète se trouve à cet endroit du plan.



Il faut tirer derrière l'armure verte avant de pousser le mur pour actionner le mécanisme d'ouverture.



Pour cela, rendez vous à cet endroit du plan.

Un quatrième passage secret se trouve à cet endroit situé sur la map : celui-ci est particulièrement vicieux dans la mesure où il faut d'abord tirer quelques bastos dans le mur avant de pouvoir déclencher le passage secret. Mettez-vous bien en face de l'armure verte, et tirez derrière le mur. Désormais le passage pourra être déclenché.

# Doom Astuces

Un cinquième passage secret vous procure quatre masques qui customiseront votre armure. Pour cela, mettez-vous devant le mur à cet endroit précis, comme l'indique le plan et poussez le mur.




Soyez à cet endroit.



Cet agrandissement vous permettra de mieux vous repérer.



Vous n'avez qu'à cueillir les bonus.



Voici une vue générale du plan.



Actionnez ce levier






Ce zoom vous montre où vous devrez aller pour actionner l'interrupteur.

Montez vite sur le monte-charge !

Un sixième passage secret s'actionne à l'aide d'un interrupteur qui fera apparaître un monte-charge. Bien sûr, vous vous demandez où se trouve cet interrupteur, il suffit de regarder le plan et de s'y rendre !

## LA RAFFINERIE DE PRODUITS TOXIQUES



Le plan en vue d'ensemble.



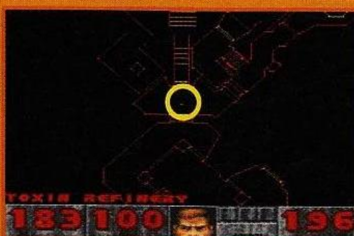
Zoom sur le plan : en ce lieu se trouve un interrupteur



Appuyez sur cet interrupteur.



À cet endroit du plan se trouve le nouveau passage.



Ce zoom vous aidera à vous repérer.



Maintenant, des escaliers sont apparus.

Dirigez-vous à l'endroit comme indiqué sur le plan, vous vous retrouverez dès lors face à un interrupteur qui, aussitôt actionné, fera apparaître un passage (plus loin) qui n'était pas visible auparavant. Pour trouver l'emplacement de ce passage, il suffit de vous reporter sur le second plan.

# Doom Astuces



Grâce à l'apparition des escaliers, vous pourrez accéder à un nouveau passage. Speedez sur les escaliers.



Je vous rappelle que les escaliers se trouvent à cet endroit situé sur le plan.



Petit zoom pour les myopes !



Après avoir speedé vers la gauche, tournez à droite et vous pourrez emprunter la seconde porte dont la rampe s'est affaissée.



Tuez tout le monde et cherchez l'interrupteur sur la colonne.



La colonne descend, servez-vous !

Un second passage se trouve à l'endroit indiqué sur le plan. Pour accéder à ce passage, il faudra être rapide comme une gazelle ; en effet, je vais vous expliquer le but de la manœuvre qui est assez ardue. Vous devrez courir sur les escaliers (qui déclencheront l'ouverture du passage secret) et tourner à gauche ; devant vous se trouveront deux portes : si vous êtes assez rapide, vous verrez que la seconde porte sera désormais accessible et qu'il suffira de pousser celle-ci pour qu'un couloir se découvre. Empruntez ce couloir et ne jouez pas les radins avec vos munitions, car il y aura du streumon dans le coin. Après avoir pacifié la salle, vous vous dirigerez vers la colonne et appuierez sur l'interrupteur, et ô miracle ! La plate-forme s'abaissera et vous pourrez prendre la boule bleue qui vous conférera 200 % en santé. Quelle classe !



Cette vue d'ensemble vous aidera à vous situer dans cet enchevêtrement de couloirs.



Le troisième passage se trouve comme indiqué sur la carte.

Vous allez me dire que c'est démentiel, mais un troisième passage secret se déclenche avec les mêmes escaliers : il faut cette fois-ci speeder vers la droite et prendre la première porte en face du couloir qui, si vous êtes rapide, sera dès lors accessible.

## LE LABORATOIRE PHOBOS

Juste à l'endroit indiqué sur la carte, vous trouverez un passage secret, il suffira alors de pousser le mur pour que celui-ci s'abaisse.



Comme d'hab, repérez vous sur le plan.



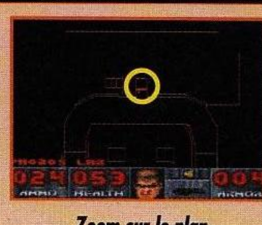
Zoom sur le plan !



Un monte-charge est dissimulé dans le tournant de ces escaliers. Il vous fera accéder à un niveau supérieur.



Vue d'ensemble du plan.



Zoom sur le plan.

Une salle secrète est dissimulée à cet endroit situé sur le plan.

Dans vos investigations, vous passerez forcément par cet endroit où se dresse une colonne. Celle-ci s'abaisse lorsque vous vous approchez d'elle (l'interrupteur qui actionne l'abaissement de la colonne est situé sur les dalles du sol), d'abord tuez les streumons qui surplombaient la colonne puis, et mettez-vous sur la surface de la colonne afin de pouvoir remonter avec elle. En hauteur, vous vous retrouverez dans une espèce de toit où se trouve un interrupteur. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, la colonne s'abaisse. Le but de la manoeuvre est la suivante, avant que la colonne soit totalement abaissée, courez et sautez du côté du bac d'acide où se trouve un peu plus loin un passage. Bien sûr, speedez vers le passage histoire de ne pas trop perdre de points de santé. Plus loin, vous serez dans la caverne d'Ali Baba où vous trouverez une boule bleue qui vous donnera 200 % en santé.



La colonne s'abaisse grâce à un interrupteur se trouvant au ras du sol.



Votrez effort sera récompensé par ce bonus !



Après avoir appuyé sur le bouton pour redescendre, speedez devant vous, car plus loin se trouve une entrée.

Retrouve tous les mois dans Joypad :

- des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,
- des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,
- des nouvelles rubriques : Anim'Paaad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,
- ... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.

# Un an d'abonnement à Joypad + une radio FM d'enfer en cadeau...

**1 AN d'abonnement 239 F (11 n$^{os}$) seulement au lieu de ~~352 F~~ + la radio FM en cadeau**

## + des supers avantages :

1. JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
2. Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
3. Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

**113 F de réduction**

## ... ondes de choc garanties !

CT 279 CC 47

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**OUI,** je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle : **1 AN (11 n$^{os}$) pour 239 F seulement au lieu de 352 F soit une économie de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

C P : ______ Ville : ______

Ma console est : ______

Mon pseudo* : ______

* à créer sur **3615** pour profiter du **3614 JOYPAD.**

Offre valable jusqu'au 31.08.95 et réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine.

Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.

"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

**Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)**



# Les Astuces de Tonton Stéphane

Ce mois-ci, et à la demande générale, les astuces sont résolument tournées vers le sanguinolent ! Du Doom, encore du Doom et forever du Doom ! Enfin, vous saurez tout sur les passages secrets du premier monde de ce fabuleux jeu à l'ambiance unique. Mais ce n'est pas tout, toutes les autres astuces du mois, celles dites classiques, sont également au rendez-vous, pour combler les plus exigeants d'entre vous. Si avec tout ça, vous n'êtes pas satisfaits, allez manger des Nems divinisés, ça vous fera du bien. Allez, à la revoyure !
Stef le Doomed !

## SHAQ-FU 3
### SNES

Décor caché en mode "duel"
À l'écran de présentation, passez au menu des options, puis faites Haut, Droite, B, Bas, Gauche et B. Ce qui déclenchera un flash. Choisissez ensuite le mode duel et, à l'écran de sélection des deux joueurs, appuyez sur X et B simultanément ce qui vous permettra de jouer dans un décor caché




Pendant les options, faites : Haut, Droite, B, Bas, Gauche et B




Faites X et B simultanément...



Bienvenue dans une autre dimension...

## SKYBLAZER
### SNES

Dernier niveau, avec 30 vies :
À l'écran titre, allez dans les passwords et entrez le mot de passe suivant :
Cela vous amènera directement au dernier stage avec 30 vies !!! (Attention, ce code ne fonctionne pas avec toutes les versions.)



## PAC-IN-TIME
### SNES

Allez au menu des passwords et entrez le code LVDYK, ensuite sur l'écran titre, mettez le curseur sur le nombre de joueurs et appuyez simultanément sur L + R + GAUCHE + START. Désormais, tous les niveaux s'offriront à vous !




Mettez le curseur sur 1up ou 2up game, puis faites L + R + Gauche + Start




Dans le menu des passwords, entrez le code LVDYK




Vous pourrez sélectionner le niveau désiré

# ACTION REPLAY

## Trichez comme un Pro !



**Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :**

**– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;**

**– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...**




ER
NTENDO
ADRIVE

"NOUVEAU" !

### PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
### PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

*Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.*

AY
ATION

### PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

*Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY.*



"NOUVEAU" !

"NOUVEAU" !




A-CD
TURN

### PRO CDX pour MEGA-CD
### UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN

*Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD et l'UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Ces deux interfaces s'enclenchent simplement dans le port cartouche de votre console et vous permettent de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").*

E BOY
E GEAR
TER
STEM

### PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY
### PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR
### PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM

*D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.*




...que cartouche PRO ...ON REPLAY est livrée ... un guide contenant ...centaines de codes, ... qu'avec une méthode ...cherche de codes tra... en français. Tous les ...uits cités dans cette ...e sont des produits ...sifs "DATEL" et sont ...ement indépendants ...abriquants des maté... sur lesquels ils ...ptent.

...R NINTENDO, GAMEBOY ...NTENDO ...ER SYSTEM, GAME ..., MEGADRIVE, SATURN ...GA ...STATION © SONY ...CTION REPLAY © DATEL

## BON DE COMMANDE

**(à découper ou recopier)**

**À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.**

**OUI ! Je veux recevoir :**

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATCON (Adaptateur Saturn) = 265,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé.
Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : .................................................... PRÉNOM : ....................................................

ADRESSE : ....................................................................................................

C.P. : ...................... VILLE : .................................................. AGE : .................. CONSOLE(S) : ..............................

Je joins un chèque de ............................FF à l'ordre de MEGAPRESS.

# Les Astuces de Tonton

## ACTION REPLAY

### TOM ET JERRY SUR MASTER SYSTEM

00CB 8007 : Continus infinis
00C4 3908 : Énergie infinie
00C4 2B02 : Invincibilité (sauf contre les chocs)
00C4 0F01 : à 5 Niveau 2 à 6

### SONIC 3 MD

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir un score élevé, entrez le code «FFFE289999».

Pour avoir le temps infini, entrez le code «FFFE240008».

Pour avoir un Sonic multicolore, faites le code «FFF65F0047».

Pour être invincible, entrez le code «FFB02B0001».

Pour avoir les «continues» infinis, entrez le code «FFFE180099».

### SONIC ET KNUCKLE MD

CODE ACTION REPLAY : FFB034000C

### CASTLEVANIA SN

CODE ACTION REPLAY : FF9C840080

### QUACK SHOT MD

Code Action Replay : FFEE0800FF

### ETERNAL CHAMPION MD

Code Action Replay pour avoir de la magie infinie : FFACAB0034.

## GAME GENIE

### SONIC 3 MD

HXBT-BAF4
A5BT-AAF6 : Commencer directement le stage "Launch Baze Zone".

DG5A-CAHN : Power Up valant 25 anneaux .

SCFT-B2T4 : Seulement trois émeraudes pour devenir un Super Sonic.

## EMPIRE STRIKE BACK
### SNES

Voici de quoi prendre le dessus des forces du Mal, grâce aux pouvoirs maximum de Jedi. Suivez les instructions suivantes à la lettre, et la victoire est à vous :




Avec la manette 1, à l'écran titre :
Pour avoir 99 vies : faites : X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.
Pour avoir tous les pouvoirs Jedi : faites : X, B, B, Y, X, A, A, X




Bombes thermiques illimitées : faites : A, X, B, X, X, A, Y




Bombes thermiques illimitées + Pouvoirs Jedi : faites : A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X




Combat final contre Dark Vader : A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X

EMPIRE STRIKES BACK
GAME DEBUG MENU
AREA HOTH 1
STAGE : 00
LIVES : 03
HEALTH : 32
WEAPON : BLASTER

Debug screen avec choix des armes, des niveaux et du nombre de vies : A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X ; ensuite, commencez à jouer, puis prenez la deuxième manette et appuyez sur L et R simultanément. Vous y voilà !

Ces manip sont à réaliser le plus rapidement possible pendant la page titre. Le code sera activé lorsque vous entendrez Dark Vador dire "impressive". À vous de jouer, et que la rapidité soit avec vous !!

## MORTAL KOMBAT 2
### GB

Pour voir les combattants cachés du jeu :
SMOKE : Pour le combattre, il faut faire Bas + Start dès que Dan Forden apparaît en bas de l'écran. Dan se montre lorsque vous donnez de nombreux uppercuts à votre adversaire.
JADE : Il faut battre l'adversaire qui se situe juste avant le "?" sur le "Battle Plan" en utilisant le bouton pied pendant un round entier. Soyer Stéphane

## REBEL ASSAULT
### MEGA CD

À l'apparition du logo "Lucas Arts", faites cette manip très ardue : Haut + A, Bas + A, Haut + A, Haut + A, Gauche + A, Droite + A, Haut + A, Bas + A, Gauche + A, Droite + A. Si le cheat est validé, vous entendrez "Lucas Arts". Maintenant, commencez une partie et faites Pause avec le bouton Start. Deux nouvelles options apparaîtront : "Restore Health" qui vous remet de l'énergie en appuyant sur le bouton A. "Remove Health" au contraire en enlève. En cours de jeu, il suffira d'appuyer sur C pour passer au niveau suivant.




À l'apparition du logo "Lucas Arts", faites : Haut + A, Bas + A, Haut + A, Haut + A, Gauche + A, Droite + A, Haut + A, Bas + A, Gauche + A, Droite + A.



Commencez normalement une partie.

GAME PAUSED
CONTINUE GAME
RESTART GAME
RESTORE HEALTH
REMOVE HEALTH

Faites Pause avec le bouton Start, les deux nouvelles options apparaîtront.

# Stéphane

## EARTHWORM JIM (SPÉCIAL ÉDITION)

## MEGA CD

*Voici quelques codes bien sympathiques qui, je crois, vont vous permettre de passer des instants super avec votre lombric préféré !*

### 1) Déguisez votre ver pour les jours de fête :



Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, A, A, A, A, A, B, C Vous aurez un superbe masque de Groucho Marx



Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, C, A, A, A, A, B, C À vous la superbe coupe "afro" rouge (Le look le plus cool !)



Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, B, B, A, A, A, A, B, C Voici des superbes lèvres à la Mick Jagger (satisfaction ?!?)



Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, A, B, A, A, A, A, B, C Trop de soleil ? voici de superbes lunettes de star



Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, B, C, A, A, A, A, B, C Voici la tenue dite "du ver de Roswell"



Faites la première et dernière manip : vous aurez le droit au "Groucho de Roswell"

### 2) Parez votre ver à toutes éventualités :

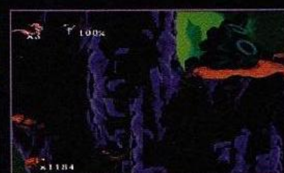


Le "Homing Missile" seul: Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, A, A, C, B, A, C, C, C



Le "Homing Missile" à répétition : Faites la manip suivante en cours de jeu : Pause, A + Droite, A, A, B, A, C, B, A

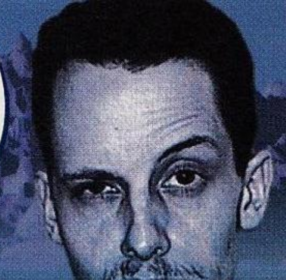
### 3) Faites faire un petit tour à votre ver :

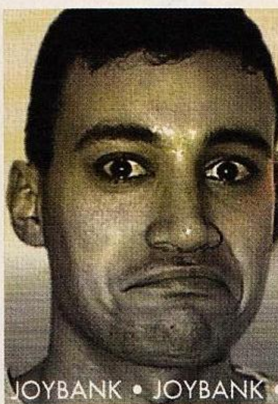


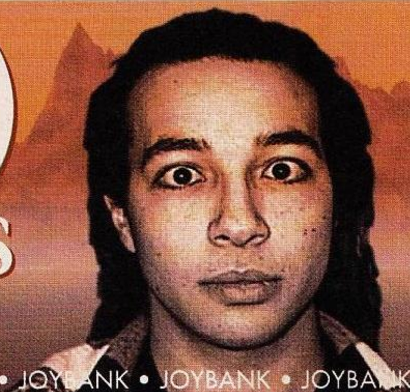
En cours de jeu : Pause, A+ B, C, C, C, A, B, B, B Baladez-vous dans le décor

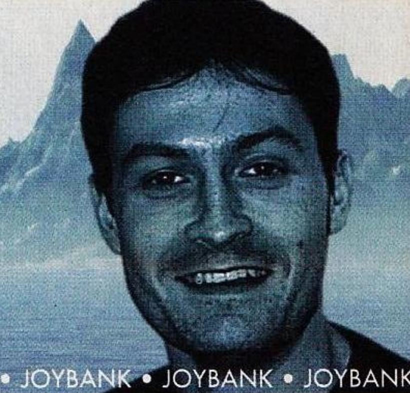


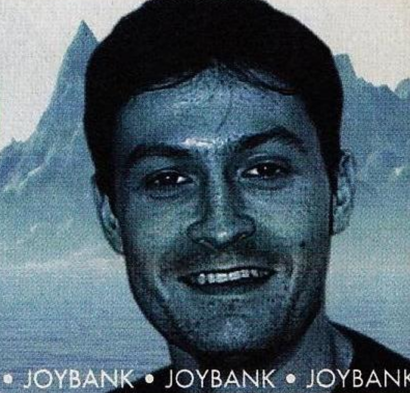
Appuyez de nouveau vous pourrez ainsi continuer le jeu à l'endroit souhaité.



100 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

50 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

40 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

# JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

## Viva la Pla

En attendant une Joybank Sega qui ne saurait tarder, nous voici dans le royaume de la PlayStation ! Vous ne rêvez pas : avec seulement quelques billets de Joy$, vous pourrez remporter une console de jeu Play Station. Enfin quelques... tout est relatif ! Faites des alliances avec vos amis, trouvez des dizaines de numéros de Joypad et remportez sans débourser un seul centime une console de jeu 32 bits pour vous éclater comme jamais. Préparez le stock de billets ! Ce n'est pas un hasard si ces derniers temps la Joybank ne vous proposait que des lots... mineurs. Il fallait bien vous laisser économiser. Je vous rappelle donc le principe de la Joybank brièvement afin que tout le monde, la terre entière et les environs, puisse participer. Pour chaque lot présenté dans la Joybank, nous indiquons un certain nombre de gagnants. Par exemple, il n'y aura qu'un seul vainqueur pour la PlayStation. Ensuite, chaque lot a une mise à prix. Le montant des Joy$ envoyés doit être supérieur à cette enchère minimale. Les gagnants seront ceux d'entre vous qui auront envoyé le plus de Joy$, nos jolis billets aux si belles effigies. Pour gagner la PlayStation, il va falloir envoyer la dose ! Enfin, sachez que les Joy$ ne vous seront pas retournés, que vous gagniez ou non. C'est la vie. Je vous laisse maintenant aux lots offerts ce mois-ci par Sony Computer Entertainment.

### LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 45

**LOT N°1 LE T-SHIRT BATMAN FOREVER**

| | |
|---|---|
| Sébastien Beirnaert | 2 320Joy$ |
| Fabrice Maton | 2 183Joy$ |
| Johann Brun | 1 987Joy$ |
| Florent Reynier | 1 840Joy$ |

**LOT N°2 LES DEUX VOLUMES DE PORCO ROSSO**

| | |
|---|---|
| Rémy Foppolo | 4 886Joy$ |
| Emmanuel Dhios | 3 009Joy$ |
| Cédric Richard | 3 006Joy$ |
| Will Baffard | 2 828Joy$ |

**LOT N°3 PHOTO DÉDICACÉE DE TRAZOM**

| | |
|---|---|
| Sylvain Buisine | 2 100Joy$ |
| Sébastien Deroche | 1 850Joy$ |
| David Farrugia | 1 750Joy$ |
| Shann Biglione | 1 302Joy$ |

**LOT N°4 UNE CASQUETTE PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| Toma Delaite | 4 005Joy$ |
| Bruno Guyomard | 2 720Joy$ |
| Yves Pascalin | 2 534Joy$ |
| Sandrine Gauzail | 2 459Joy$ |

## le règlement

1 Ça faisait longtemps que le règlement n'était pas apparu, alors ça fait plaisir à tout le monde de le revoir.

2 Pour participer, il faut que vous inscriviez vos nom, adresse, bla, bla... sur le coupon-réponse qui se trouve sur cette double page. J'oubliais, il faut juste que le tout soit lisible. Ça nous aide.

3 Ça serait cool de votre part d'indiquer sur le coupon réponse (à renvoyer impérativement), que vous indiquiez le montant en détail et en global de vos Joy$ utilisé. De toute façon, vous n'avez pas le choix, sinon la mise ne sera pas prise en compte.

4 La date limite de participation de cette nouvelle et somptueuse Joybank est fixée au 30 novembre 1995. Le temps pour nous après de trouver les vainqueurs, et de leur envoyer-leurs lots avant Noël.

5 Bien que différents des billets du début de l'année, les Joy$ sont universellement compatibles entre eux. Les anciens billets sont toujours valables chez nous, et toujours pas à la Banque de France. Dommage, on aurait pu faire un magazine de 489 pages chaque mois...

6 Même si vous misez sur plusieurs lots (que vous êtes donc optimistes) une mise indépendante doit être attribuée à chaque lot.

7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro de janvier. D'ici là, les gagnants auront reçu leurs lots.

8 Les vainqueurs de la Joybank d'été qui n'ont pas reçu les lots Nintendo ne doivent pas s'inquiéter : on ne les oublie pas. Après que les lots aient mystérieusement disparu, Nintendo à décidé de nous les offrir à nouveau. On peut le dire, ils sont sympa chez Nintendo France.

9 Il est l'heure d'aller se coucher, alors méditez bien sur toutes ces saintes paroles et partez à l'assaut de la PlayStation. Alors Wipe Out ou Tekken en premier ?

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

# ANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

# yStation !

**LOT N° 2 : UN T-SHIRT SONY PLAYSTATION - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX 200 JOY$**

Très mode, le T-Shirt PlayStation offert lui aussi par Sony C.E. Voilà bien l'accessoire indispensable pour pouvoir frimer cette fin d'année.

**LOT N° 1 : UNE CONSOLE DE JEUX PLAYSTATION - 1 SEUL GAGNANT - MISE À PRIX 2 000 JOY$**

Vous ne rêvez pas : Sony Computer Entertainment vous offre une PlayStation et son CD-Rom de démos hallucinantes. Vous n'aviez pas assez d'argent pour vous offrir la machine à Noël, la Joybank pallie à ce léger inconvénient. Attention, il n'y aura qu'un seul gagnant, alors tous à vos Joy$ !

**LOT N° 3 : UN PANTALON SONY PLAYSTATION - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX 200 JOY$**

Yo ! Brother, ce pantalon PlayStation est tout simplement unique. Pour aller se faire un basket, rien de plus cool. Un incontournable pour tous les rappers du coin.

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

## VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 47

**(BON À DÉCOUPER, ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 30 NOVEMBRE 1995)**

**à renvoyer à JOYPAD 10, rue Thierry Le Luron 92 592 Levallois Perret cedex**

NOM : ............................................ PRÉNOM : ............................................

ADRESSE : ............................................................................................

MISE À PRIX LOT N°1 : .................... MISE À PRIX LOT N°2 : .................... MISE À PRIX LOT N°3 : ....................

TOTAL DES MISES : ............................................ VOTRE CONSOLE : ............................................

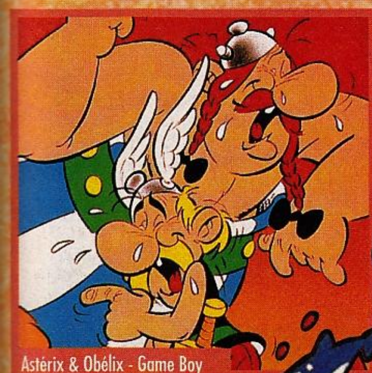
# ASTUCES *Mania*

«Que la vie te soit infinie»

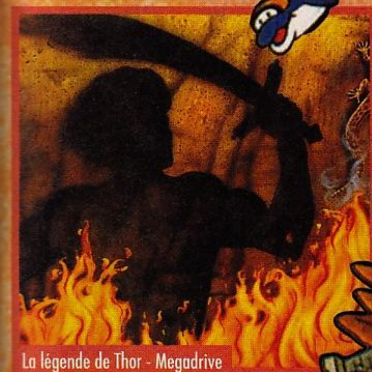
**Joypad**

**HORS SERIE N°12 • NOVEMBRE 1995**

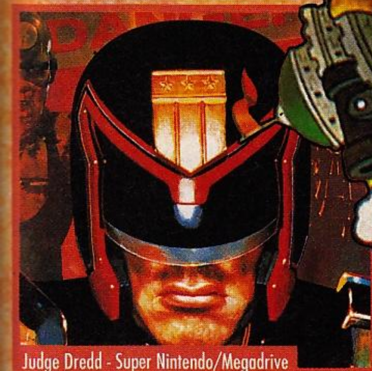
## 25 PAGES DE
**Trucs, astuces & codes inédits**
**pour Action Replay & Game Génie**

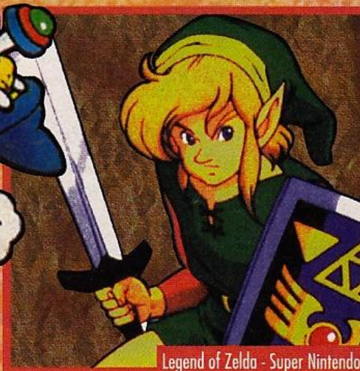

Astérix & Obélix - Game Boy




La légende de Thor - Megadrive


Landstalker - Megadrive


Judge Dredd - Super Nintendo/Megadrive


Legend of Zelda - Super Nintendo

HORS SÉRIE JOYPAD • ASTUCES MANIA NUMÉRO 12 • NOVEMBRE 1995 • 30F • BELGIQUE 195 FB • SUISSE 9FS • CANADA 7,50 $ • PORTUGAL CONT. 600 ESC.




## 100% Solutions et plans complets de
**Super Mario World** (Super Nintendo) • **Astérix & Obélix** (Game Boy)
**Landstalker** (Megadrive) • **Legend of Zelda** (Nintendo)
**La Légende de Thor** (Megadrive) • **Judge Dredd** (Super Nintendo/Megadrive)

## Nintendo

### Achat

Département 89
Achète JDR sur SN (FF3)... achète SWC 24 M : 1500 Frs maxi à débattre. Tel à Laurent au 17 h 30 au 94 41 79 26.

Département 94
Achète SNES + jeux à moins de 300 Frs. Tel au 46 87 23 66 à Romain.

### Contact

Département 34
Echange ou vends jeux SNIN : Ranma 4, super SFII, Illusion of Gaïa, Fifa Soccer, Street Racer, NHL 94, Twin Bee 2, Equinox, Val d'Isère de 200 à 300 Frs pièce. Tel au 67 04 43 07.

Département 57
Echange SNIN neuve 5 mois, + jeux + PC avec disque dur contre Playstation + 2 pad + MC + démo d'origine + Destruction Derby. Tel au 87 82 51 85.

Département 75
Echange Ill. Gaïa US, Fatal Fury Special jap contre Chronotrigger US ou jap, Ogre Battle, Eartbound... ou achète à bas prix. Tel à Robert au 48 06 07 94.

Département 76
Echange jeux SNIN : Addams Family Values, Mickey Mania, Samouraï Shodown, Flashback, Super Metroïd, jeux Playstation : Wipe Out, Toshinden, jeux Saturn : Magic Rayearth. Tel au 32 08 03 46.

Département 85
Echange SFII Turbo, Art of Fighting, Axelay, Cool Spot vs Actraiser 2, Sonic B. 2, FF guy, 2 jeux vs Art of Fighting 2, jeux GG : MK + Mickey ou Donald vs Samouraï Shodown. Tel à Christophe au 51 58 84 28.

### Vente

Département 1
Vends SNIN + 7 jeux (DKC, Roi Lion, Zelda 3, Aladdin, Mario World, All Stars et Wing Commander) + 2 manettes : 1450 Frs. Tel au 78 06 45 57.

Département 7
Vends SNIN + 2 manettes + DKC : 500 Frs. Tel à Louis au 75 07 02 73 après 16 h 30.

Département 7
Vends SNIN avec 5 jeux (DKC, MKII...) : 1800 Frs. Tel au 75 36 42 32 après 19 h.

Département 13
Vends SNIN + 4 pads + AD 4 joueurs + AD 60 Hz + 17 jeux (DBZ 3, Super Stars Soccer... ) : 3500 Frs ou échange contre Saturn. Tel au 90 95 54 17.

Département 13
Vends SFC + Mario 4, Mario Kart, Starfox, F-Zero, Zelda, DKC, FF3, Contra 3 + 2 manettes + AD : 2000 Frs. Tel au 42 63 08 72.

Département 13
Vends de nbx jeux à 250 Frs : DKC, Addams Family Values... et à 150 Frs : Home Alone 2, vends aussi SNIN + Starwing à 550 Frs. Tel à Sébastien au 42 56 62 29.

Département 13
Vends SNES US + DKC + 2 pads : 575 Frs, vends jeux : SFII Turbo, Metroïd, Cool Spot de 150 à 200 Frs. Tel au 91 93 38 34.

Département 14
Vends SNIN 50/60 Hz + 4 manettes dont 2 super advantage + quintupleur, adaptateur jap/US + 16 jeux, valeur 7500 Frs, vendue 4000 Frs. Tel au 31 92 16 79.

Département 14
Vends SNIN 50/60 Hz + 2 joys : 650 Frs, 2 S. Advantage + adaptateur 5 joueurs + 16 jeux (EWJ, Zelda...) de 30 à 300 Frs. Tel à Julien au 31 92 16 79.

Département 21
Vends SNIN + 2 pads + 18 jeux + AR 2. Tel au 80 61 43 97.

Département 25
Vends SN + 24 jeux (EWJ, Lion King, Fifa , FFS, Cantona...) : 4000 Frs à débattre, vente séparée possible. Tel au 81 46 58 17 après 19 h.

Département 28
Vends SNIN avec AD 50/60 Hz, nbx jeux et accessoires : DKC, Street Racer, Super Bomberman 2), recherche pad d'origine Playstation pas cher. Tel au 37 47 46 14.

Département 29
Vends SNIN + 2 pads + 6 jeux (Secret of Mana, Dragon, Battle Toads, Aladdin, SFII, Black Thorn) avec adaptateur (110 Frs) ou contre Playstation + 1 pad + Tekken. Tel au 98 47 07 13.

Département 30
Vends SNIN + divers jeux GB et SN, vends GB, Super GB, accessoires divers. Tel à Geoffroy au 66 81 54 02 après 19 h.

Département 31
Vends GB sans jeu : 100 Frs + NBA All Star Challenge, SN + Super Tennis. Tel à Stéphane au 61 41 60 27.

Département 32
Vends SNIN + 2 manettes (1 turbo) + 1 jeu : 470 Frs, vends DBZ 3 jap 280 Frs, NBA JAM 2 : 250 Frs, TMNT 175 Frs, Jordan 125 Frs ou échange contre Playstation complète. Tel au 67 27 30 75.

Département 35
Vends SNIN + AD + 8 jeux : 1600 Frs. Tel au 99 69 37 81 après 19 h.

Département 42
Vends SNIN + 2 manettes + 12 jeux (Street Racer, Fifa...) : 2700 Frs. Tel au 77 79 99 15.

Département 44
Vends jeux SNIN : DBZ 2 : 250 Frs, Pilotwing 150 Frs, DBZ 1 : 175 Frs. Tel à Cyril au 40 80 30 96 après 18 h.

Département 44
Vends SFC + 3 pads + AD universel + AD 4 joueurs + 15 jeux (Sim City, Bomberman 2, Street Racer, Mario Kart...), le tout pour 2500 Frs à débattre. Tel à Stef au 40 85 09 65.

Département 49
Vends jeux SNIN : Mario World, Mario Kart, Mario All Stars, Magaman x, Nr Nutz, SFII, DKC + AD. Tel à Julien au 41 66 42 96 après 17 h.

Département 57
Vends SNIN + 8 jeux + 2 manettes, le tout 1400 Frs. Tel à Anthony au 87 85 09 13 le midi.

Département 57
Vends SNIN + 2 pads + AD29 Turbo + SGB + 7 jeux (F1 Pole Position 2, Rock N Roll Racing, Soccer Shoot Out...) : 1800 Frs. Tel au 87 36 83 78 après 18 h.

Département 59
Vends jeux SNIN : James Bond Jr, T2 Arcade, Techno Basket Ball : 150 Frs pièce à débattre. Tel au 98 44 24 49.

Département 59
Vends SNIN + 11 jeux (NBA JAM, Zelda 3, Bomberman, Mario Kart...) + 3 manettes + multipad : 1800 Frs. Tel au 20 46 35 46 fin d'après-midi.

Département 59
Vends SNIN + 2 joys + 6 jeux neufs : 1800 Frs ou échange contre Playstation + 1 jeu ou sans. Tel à Ludovic après 18 h 30 au 20 02 16 77.

Département 59
Vends SNIN + 2 manettes + 2 jeux au choix (Sailor Moon, Legend, Super Turican, Super Mario World...) : 700 Frs. Tel à Thomas au 27 91 60 20 après 19 h.

Département 59
Vends SNIN + 9 jeux : Zelda 3, Secret of Mana, LEgend...) + 1 pad super 4 + 1 pad. Tel à Charles au 27 49 01 78 après 18 h.

Département 60
Vends jeux SNIN : MKII 250 Frs, Street Racer 250 Frs, NBA JAM 200 Frs, Tortues Fighters 200 Frs. Tel à Ludovic au 44 44 22 54.

Département 60
Vends SNES US + 2 pads + AR 2 + DKC + MK2 + IS Soccer + Illusion of Time pour 1100 Frs. Tel à Fred au 30 34 95 93.

Département 62
Vends SNIN + 2 pads + 4 jeux (International, Cannon Fodder...) + super GB + adaptateur, valeur 3000 Frs, vendue 1300 Frs. Tel à Stéphane au 21 98 65 81.

Département 62
Vends DKC 220 Frs, Cool Spot 150 Frs, Ghouls N Ghost US 100 Frs, EWJ 200 Frs, Starwing 100 rs, King of Dragon US 150 Frs, MKII 250 Frs. Tel au 21 86 29 39.

Département 66
Vends DKC 290 Frs, SFII Turbo 260 Frs, MKI : 260 Frs, F-Zero 230 Frs, Mario 4 : 200 Frs, Metroïd : 290 Frs, Super Game Boy : 250 Frs, nbx autres jeux de 200 à 290 Frs. Tel au 68 73 46 31.

Département 67
Vends jeux SNIN : MKII, SFII, Fifa 94, Super Mario All Stars, DBZ 2, Aladdin, Ultraman, Mickey Magical Quest, Jack Nicklaus Golf... Tel à Frédéric au 88 70 93 15.

Département 67
Vends 12 jeux SNIN : MKII, NBA JAM TE, Street Racer... entre 50 et 200 Frs. Tel au 88 34 14 17 à Alain.

Département 67
Vends SNES + 2 manettes + Street Racer, SFII Turbo, Super Mario All Stars : 900 Frs à débattre. Tel à Laurent au 88 96 06 27.

Département 69
Vends jeux SNIN : Zelda 3, Flashback, Mario All Star, Tiny Toon, Castelvania 3 de 80 à 150 Frs. Tel au 78 88 04 58.

Département 69
Vends SNES + 1 manette + 4 jeux (Fifa 95, Spiderman + SF, NBA 95) + AD US/Jap : 900 Frs, vends mangas DBZ n°38/39/40 : 100 Frs les 3. Tel à Cyril au 78 28 94 59.

Département 69
Vends SNIN + 2 AD + 16 jeux au choix + 2 manettes : 1800 Frs à débattre ou échange contre Playstation. Tel au 78 45 91 28 à Cédric après 19 h.

Département 69
Vends jeux SNIN : Shaq Fu, Flashback, Cantona : 100 Frs pièce ou échange. Tel au 78 22 40 06.

Département 69
Vends SNIN 50/60 Hz + 2 pads : 400 Frs, jeux de 100 à 150 Frs : Castelvania, Zelda, Flashback, Mario All Star, Tiny Toons. Tel à Alain au 78 88 04 58.

Département 71
Vends SNIN + 14 jeux + AD + 2 manettes : 3000 Frs. Tel au 85 51 34 70.

Département 75
Vends RPG Us récents (Chronotrigger, Secret of the Stars...) + jeux MD (NHL 95, NBA 95...). Tel à Fabrice au 49 03 36 07 ou au 45 31 07 84 après 19 h.

Département 75
Vends ou échange Illusion Gaïa US, Fatal Fury Special jap, Secret of Mana Us, Pocky Rocky 2 jap, Aladdin VF entre 150 et 250 Frs pièce. Tel à Robert 48 06 07 94.

Département 75
Vends 7 jeux : Star Wars, Mario All Star... avec boites et notices : 950 Frs. Tel à Fred au 43 05 68 03 après 18 h.

Département 75
Vends SNIN + 3 pads + souris + adaptateur + 13 jeux : 1400 Frs, achète jeux Playstation. Tel à Quentin au 48 56 60 43 vers 20 h.

Département 75
Vends GB + 11 jeux (Zelda, Warioland, ML 2, F1 Race) + 2 loupes, batteries : 1100 Frs à débattre, achète aussi jeux GG. Tel entre 16 et 20 h au 47 00 45 40 à Gabriel.

Département 75
Vends SNIN + 3 manettes + 2 adaptateurs + 15 jeux (IS Soccer, MKII, Street Racer...) : 3500 Frs. Tel à Cyril au 45 00 09 23 sur Paris uniquement.

# PETITES ANNONCES

Département 75
Vends jeux SNIN : Soulblazer 250 Frs, Addams Family Values 250 Frs, NBA Live 95 250 Frs, Jimmy Connors Tennis 150 Frs, état neuf. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends SNIN avec Street Racer, EWJ, Dragon Lore, Dragon Ball Z, FF5, manette Cyber City Boy, le tout pour 600 Frs. Charles Edouard Vignal 1 Bd du Montparnasse 75006 Paris.

Département 76
Vends nbx hits sur SNIN, MD et MCD de 50 à 250 Frs. Tel au 35 85 37 85.

Département 76
Vends SNIN + 2 pads (1 Acii) + 4 jeux (StarWing, SFII Turbo, Jurassic Park, Mr Nutz) : 950 Frs à débattre. Tel à Elodie au 59 32 03 81.

Département 76
Vends SNES + 3 pads + jeux (NBA JAM avec AD US) et le multipad : 2800 Frs. Tel au 35 49 03 40.

Département 77
Vends SNIN + 2 manettes dont 1 turbo + 2 AD + 11 jeux (Flashback, Axelay, Mario Kart, Starwars, Zelda...) : 1400 Frs. Tel de 19 à 20 h à David au 60 07 04 76.

Département 77
Vends SNIN + 10 jeux + AD 4 manettes + 4 manettes + AD jap (Dragon, Secret of Mana, SFII Turbo, Top Gear 2...). Tel au 64 40 93 14 à Cédric.

Département 77
Vends SNIN avec 16 jeux : WWF Raw, DKC, Samouraï Shadow, Super SFII... + Action Replay 2 + AD 50/60 Hz. Tel à Hugo au 32 36 03 21.

Département 77
Vends jeux sur SNIN de 100 à 250 Frs, vends aussi jeux MD. Tel à Christophe au 60 04 46 67 de 15 à 20 h.

Département 77
Vends SNIN + 4 jeux : Secret of Mana, Shaq Fu, Soulblazer, Super Bomberman + superscope + 1 jeu avec AD29 : 690 Frs. Cyril Claux 19 Allée des Charmilles 77164 Ferrières.

Département 77
Vends SNIN + 2 pads + 8 jeux : NBA Live 95, Street Racer, Sim City... 1600 Frs à débattre. Tel au 64 02 15 08.

Département 77
Vends SNES + 3 joys + 18 jeux : 4000 Frs à débattre, vends GG + 10 jeux + batterie : 1200 Frs. Tel à Julien au 60 25 73 23 après 18 h 30.

Département 78
Vends MKII sur SNIN en tbe avec boite et notice : 200 Frs ou échange contre jeu sur Saturn. Tel à Sébastien au 30 52 07 83.

Département 78
Vends SNIN + 1 manette + 2 adaptateurs + 12 jeux (DBZ 3, MKII, SFII Turbo, NBA JAM...), valeur 5000 Frs, vendue 1800 Frs. Tel à Michael au 39 71 82 01.

Département 83
Vends jeux SNIN : DK, Cybernator, Super Metroïd jap de 200 à 250 Frs ou échange. Tel à Xavier au 94 46 43 42.

Département 84
Vends Cannon Fodder sur SNIN avec boite et notice, le tout entre 120 et 150 Frs. Tel au 90 33 12 65 après 18 h.

Département 90
Vends SN + 10 jeux (DKC, Street Racer, NBA Live...) + 2 manettes + adaptateur Fire + adaptateur 4 joueurs : 1700 Frs. Tel après 17 h à Thomas au 84 21 31 19.

Département 90
Vends jeux SNIN VF, US, Jap : MKII, Equinox, Hook, Skyblazer, jeux MD VF et Jap : Landstalker, Sparkster, Strider... de 200 à 250 Frs par jeu. Tel à Domi au 84 56 59 23.

Département 91
Vends SNIN 50/60 Hz + 2 pads + nbx jeux, prix intéressant. Tel au 69 28 50 69.

Département 92
Vends jeux SNIN : Cool Spot 50 Frs, Jo et Mac + AD secteur : 100 Frs, le tout en tbe. Tel au 46 26 88 86 à Morgan.

Département 92
Vends SNIN + 2 manettes + 12 jeux (Doom, SSFII, MKII, DKC..), le tout en tbe pour 1700 Frs. Tel à Sébastien au 47 99 02 43 tous les jours sauf le WE après 20 h.

Département 92
Vends SNES + 2 pads + 1 jeu : 500 Frs, vends autres jeux entre 50 et 200 Frs. Tel au 40 92 17 95 après 19 h.

Département 92
Vends SNIN + DBZ 3 jap + Ad jap + Ghoul Patrol, Super Game Boy avec MKII, Gremlins 2, Tennis et Double Dragon 2 et Kirby Pinball : 650 Frs. Tel au 47 57 75 43.

Département 92
Vends NIN + 9 jeux + 2 manettes en tbe + nbx cartes DBZ : 500 Frs à débattre. Achète Killer Instinct entre 300 et 400 Frs. Tel à Julien au 47 60 92 29 le soir.

Département 92
Vends SNIN + 4 jeux (SFII Turbo, S. Metroïd, F1 Pole Position, Starwing) + 2 manettes : 700 Frs. Tel à Sacha au 47 39 85 78.

Département 92
Vends SNIN + 10 jeux (EWJ, Street Racer, Mario Kart, Power Drive, F1PP) : 1600 Frs ou jeu de 75 à 200 Frs. Tel à Vincent à partir au 46 45 29 31 après 18 h.

Département 92
Vends SNIN + 14 jeux (DKC, Street Racer, Starfox, Super Mario Kart...) + superscope + 2 manettes programmables + adaptateur + action replay : 3500 Frs. Tel à Fabien au 47 28 82 63 après 18 h.

Département 92
Vends nbx jeux SNES et NES, achète Playstation ou échange contre SNES + 4 jeux au choix. Tel à Julien au 47 60 92 29 après 19 h.

Département 93
Vends jeux SNES : Unirally, Kirby, Stunt Race FX, Chester Cheetah 2... Tel à Cédric au 48 94 99 83.

Département 93
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur + multiplayer + 14 jeux (dont 2 offerts) : 2500 Frs à débattre. Tel à Marc au 48 55 64 80 après 19 h 30 sauf le samedi.

Département 93
Vends SN + 2 pads + 14 bons jeux + AD : 2500 Frs à débattre. Tel à Karim au 43 32 83 23.

Département 94
Vends SNES + 2 pads + 20 jeux (DKC...) 2600 Frs ou échange contre Playstation avec Tekken et MC. Tel au 48 99 12 77 après 19 h à Marc.

Département 94
Vends SFC + 2 pads + nbx jeux : SSFII, IS Soccer, MKII, DKC, NBA Live, NBA JAM... vente séparée possible. Tel à Daniel au 48 76 58 31.

Département 94
Vends SNIN + 5 jeux (DBZ 3 VF, Street Racer...) de 250 à 300 Frs, Samouraï Shodown VF de 300 à 350 Frs ou le tout pour 1500 Frs, vends MD + 5 jeux (DBZ, Aladdin...) : 600 Frs. Tel au 48 80 94 11.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + 1 manette turbo + 3 jeux (DKC, EWJ, DBZ 3), vends aussi jeux séparés. Tel après 18 h au 48 89 19 96.

Département 94
Vends SNIN + 2 manettes + 3 jeux + 1 pad turbo : 1000 Frs et vends aussi 16 jeux et Super Game Boy, prix à débattre. Tel au 45 90 64 90 entre 18 et 20 h.

Département 94
Vends SNIN + 13 jeux (NBA JAM, DBZ 2...) : 3000 Frs. Tel à Bruno au 48 93 86 55 vers 18 h.

Département 94
Vends NES + 2 manettes + 8 jeux : Mario Bross, Double Dragon 2, Dragon Ball, Super Mario 2, D. Dribble, KFU, Top Gun, Rad. Racer, le tout à 1500 Frs. Tel au 46 71 41 41.

Département 95
Vends SNES + 10 jeux + AD + Capcom Power Stick : 1300 Frs. Tel à Stéphane au 39 47 14 79 après 18 h.

Département 95
Vends SNIN 50/60 Hz + 4 manettes + quintupleur + AR2 + 26 jeux + Mario Paint, le tout pour 4000 Frs. Tel au 30 38 01 47.

Département 95
Vends SNES US + 2 pads + AD29 + 14 jeux : 2500 Frs à débattre. Tel au 39 88 65 74 de 19 à 22 h à Thierry.

Département 95
Vends SNIN + 4 manettes dont 1 programmable + quintupleur + X-Terminator 2 + 7 jeux : DKC, MKII...) : 2000 Frs avec en cadeau Md + 1 pad + 1 jeu. Tel à Guillaume au 39 60 27 40.

Département 95
Vends Mystic Quest sur GB 120 Frs. Tel à Cyril au 34 19 53 11.

## Playstation

### Achat

Département 57
Achète jeux sur Playstation : Ace Combat, Street Fighter, Gundam, Boxers Road, Virtua Tennis, Rayman, autres... à 250 Frs maxi ou échange contre Gunner Heaven. Tel au 87 52 10 94.

Département 89
Achète jeux Playstation : Toshinden, Ridge Racer, Gunner Heaven, pas cher. Tel au 63 36 55 82 à Jacques.

### Vente

Département 3
vends jeux Playstation : D. Derby, et nbx CD jap. Tel au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.

Département 13
Vends nbx jeux d'occasion sur toutes consoles. Tel à Georges au 91 81 42 54.

Département 29
Vends jeux Playstation et Saturn à prix sympas. Tel au 98 06 89 90.

Département 37
Vends jeux Playstation, Saturn, news : DBZ, Arc the Lad, Zero Divide... à prix intéressant. Tel au 47 54 26 57 en Provence.

Département 60
Vends, achète, échange jeux sur Playstation. Tel au 44 56 58 11.

Département 75
Vends sur Playstation : King's Field 2 : 290 Frs, Rayman et Destruction Derby, achète jeux et accessoires. Tel à Fabrice au 42 54 08 94 avant 20 h.

Département 77
Vends jeux sur Playstation : Wipe Out, Ridge Racer, Tekken... à bas prix. Tel à Miguel au 60 63 24 46.

Département 77
Vends nbx jeux Playstation à 300 Frs : Tekken, Destruction Derby... et autres. Tel au 64 10 81 90 à Régis avant 19 h.

Département 82
Vends jeux sur Playstation entre 290 et 390 Frs : DBZ, Wipe Out... et autres. Tel au 63 31 50 68 à Jack.

Département 91
Vends Playstation garantie 1 an + Tekken, Ridge Racer, Ace Combat : 3000 Frs. Tel à Thierry au 60 14 14 42.

Département 92
Vends Playstation + Ridge Racer, Toshinden, Cyber Sled + 1 pad : 2500 Frs. Tel au 46 09 94 06.

Département 93
Vends, échange, achète jeux sur Playstation jap, vends mangas Art Book, cartes. Tel au 48 55 95 65.

Département 93
Vends Toshinden sur Playstation : 250 Frs. Tel à Cédric au 48 54 25 44.

Département 93
Vends jeux Playstation japonais : Motortoon, Arc the Lad sur le 93 et Paris. Tel à Cédric au 48 54 25 44.

## Sega

### Achat

Département 63
Rachète consoles et jeux MD, SN, GG, GB... News Games 29 Rue des Jacobins 63100 Clermont-Ferrand ou tel au 73 90 09 57 de 10 à 19 h.

Département 91
Achète Saturn + manette : 600 Frs, échange ou vends + jeux SN de 100 à 300 Frs. Tel au 64 93 17 61 à Julien.

Département 94
Achète Saturn Eur. + 2 pads + jeux : Daytona, Panzer... le tout en tbe, achète également jeux Playstation VF. Tel au 48 77 34 11 après 17 h.

Département 95
Achète jeux Saturn et Playstation. Tel à Mohand au 30 32 12 69 entre 15 et 20 h.

### Vente

Département 2
Vends MD + 2 pads + 1 pad 6 boutons + Ad jap + 12 jeux (Aladdin, EWJ, Street Fighter II', Roi Lion, Shaq Fu, Sonic...), le tout pour 2000 Frs. Tel au 23 20 20 41 le soir.

Département 7
Vends GG + 1 jeu + adaptateur secteur sous garantie : 500 Frs. Tel au 75 34 52 32.

Département 8
Vends MD + 2 pads : 400 Frs, et 11 jeux : Shinobi 2, Street of Rage, Golden Axe, Virtua Racing, Sunset Rider, Robocop, Soleil, X-Men 2, Mr Nutz... prix à débattre. Tel à Florent au 24 56 88 84.

Département 9
Vends sur Saturn : Street Fighter 300 Frs. Tel au 61 01 61 50 à Hugues après 18 h.

Département 9
Vends MD + MCD + 5 manettes + 11 jeux + 4 CD : 3500 Frs. Tel au 61 01 61 50 après 18 h à Hugues.

Département 11
Vends jeux MD : Virtua Racing 150 Frs, Olympic Gold : 100 Frs, Cool Spot 100 Frs, World of Illusion 100 Frs. Tel à Julien au 68 60 05 46 si possible dans le département 11.

Département 13
Vends Md + 3 pads dont 1 à 6 boutons + 8 jeux (SSFII, MKII, NBA JAM T.E., NBA Live 95) : 1500 Frs. Tel à Franck au 91 91 32 24.

Département 15
Vends 15 jeux MD à 100 Frs l'un et vends aussi Joystick : SG Fighter neuf à 100 Frs. Tel au 71 78 82 28.

Département 17
Vends MD + 12 jeux + 4 pads + Menacer + revues : 1200 Frs, vente séparée possible ou échange. Tel le week-end au 46 56 28 08 à Sébastien ou Aurélien.

Département 21
Vends MD + 6 jeux : MKII, Soleil, Fifa 95... + 2 pads : 2000 Frs. Tel au 80 72 31 07 après 18 h.

Département 31
Vends Master System 2 avec 5 jeux + 2 manettes : 900 Frs. Tel au 61 81 11 76.

Département 33
Vends MD + 2 pads + 1 pad 6 boutons + 13 jeux (Roi Lion, Sonic, EWJ) le tout pour 1800 Frs. Tel à Pierre au 56 42 12 96.

Département 33
Vends GG + 8 jeux : Sonic 2, Mickey, Donald, Super Monaco GP, Glock, Ninja Gaiden, Wonderboy, Columns pour 1000 Frs avec batteries, transfo. Tel à Antoine au 56 49 69 46.

Département 34
Vends GG + 8 jeux + nbx accessoires (Street of Rage, Sonic 2, Batman Returns, Ecco, Mickey...), vente séparée possible, valeur neuve 3100 Frs, vendue 1200 Frs. Tel au 67 72 37 43 après 18 h.

# REVENDEZ/ACHETEZ

# 30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

| OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI | | | NOUVEAU ! | OUVERT DIMANCHE MATIN | | | NOUVEAU ! | | OUVERT DIMANCHE MATIN | OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IS /CONSOLES | PARIS / CD-ROM | PARIS 16 ème | AMIENS | ANTONY | COMPIEGNE | POITIERS | ST DENIS | TOULOUSE | VERSAILLES | VENTE PAR CORRESPONDAN |
| e des Fossés St Bernard 75005 PARIS | 17 rue des Écoles 75005 PARIS | 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS | 19 rue des Jacobins 80000 AMIENS | 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY | 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE | 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS | Centre commercial St Denis 6 passage Arbaletriers 93000 TOULOUSE | 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE | 16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES | 46 rue des Fossés St B 75005 PARIS |
| ) 43 290 290 | (1) 46 33 68 68 | (1) 44 05 00 55 | 22 97 88 88 | (1) 46 665 666 | 44 20 52 52 | 49 50 58 58 | (1) 42 43 01 01 | 61 216 216 | (1) 39 50 51 51 | (1) 43 290 29 |

**LE NOUVEAU CATALOGUE DE NOEL EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686 - IL EST GRATUIT !**

# + 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

## GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

| | |
|---|---|
| AME GEAR NEUVE | 599 |
| AME GEAR OCCASION | 399 |
| ION REPLAY PRO 2 | 249 |
| APTATEUR ALLUME CIGARE | 99 |
| LE DE LIAISON GEAR TO GEAR | 79 |
| USSE BANANE | 59 |
| PE WIDE GEAR | 69 |
| **JEUX GAME GEAR NEUFS** | |
| ADDIN | 299 |
| ERIX GREAT RESCUE | 249 |
| TMAN FOREVER | 299 |
| FFY DUCK | 299 |
| SERT SPEEDTRAP/ROAD RUNNER | 99 |
| . ROBOTNIK | 299 |
| AGON - BRUCE LEE | 269 |
| RTHWORM JIM | 299 |
| D 2 | 299 |
| CHAMPIONSHIP | 149 |
| AL FURY SPECIAL | 299 |
| A 96 | 299 |
| CKEY MOUSE 3 - ILLUSION | 299 |
| CROMACHINES 2 | 269 |
| ORTAL KOMBAT 3 | 299 |
| A JAM TOURNAMENT EDITION | 199 |
| WER RANGERS 2 | 299 |
| IMAL RAGE | 269 |
| E OF THE ROBOTS | 249 |
| LION (LE) | 299 |
| HTROUMPFS (LES) | 299 |
| NIC DRIFT RACING | 299 |
| NIC LABYRINTH | 299 |
| RGATE | 149 |
| PER COLUMMS | 299 |
| PER RETURN OF THE JEDI | 299 |
| LS ADVENTURES | 299 |
| ZARD PINBALL | 199 |
| EN 2 | 299 |
| **JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS** | |
| ILISH | 79 |
| NALD DUCK | 139 |
| RTAL KOMBAT | 149 |
| MPIC GOLD | 149 |
| EETS OF RAGE | 139 |
| PER KICK OFF | 99 |
| NDER BOY THE DRAGON'S TRAP | 79 |
| **JEUX 32X NEUFS** | |
| RACERS | TEL |
| A 96 | 489 |
| CKLES CHAOTIX | 399 |
| TAL KOMBAT 2 | 349 |
| A JAM TOURNEMENT. EDITION | 349 |
| GHT TRAP (CD) | 399 |
| ELLSHOCK | TEL |
| LSTAR X | TEL |
| PREME WARRIOR (CD) | 299 |
| IA RACING DE LUXE | 449 |
| F RAW | 349 |

| | |
|---|---|
| MEGA-CD 2 NEUFS | 799 |
| MEGA-CD 2 OCCASIONS | 549 |
| **MEGA-CD JEUX NEUFS** | |
| BATMAN RETURNS | 99 |
| BC RACERS | 399 |
| DRAGON'S LAIR | 449 |
| DUNGEON EXPLORER | 249 |
| DUNGEON MASTER II | 249 |
| EARTH WORM JIM | 399 |
| FATAL FURY SPECIAL | 249 |
| KEIO FLYING | 249 |
| LETHAL ENFORCER 2 | 299 |
| LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET | 199 |
| LORDS OF THUNDER | 299 |
| LUNAR II ETERNAL BLUE (US) | 449 |
| NBA JAM | 199 |
| NIGHT TRAP (V.F) | 499 |
| PITFALL | 149 |
| POWER RANGERS | 399 |
| PRINCE OF PERSIA | 149 |
| REBEL ASSAULT STAR WARS | 149 |
| SAMOURAI SHODOWN | 399 |
| SUPREME WARRIOR | 199 |
| TOMCAT ALLEY (VF) | 449 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD | 499 |
| MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD | 349 |
| MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD | 299 |
| ACTION REPLAY PRO 2 | 349 |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP | 99 |
| ADAPTATEUR PRO CD-X | 249 |
| DEUX RALONGES MANETTES | 69 |
| JOYSTICK QUICKFIRE | 49 |
| MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO | 89 |
| MANETTE PRO 4 | 69 |
| **JEUX MEGADRIVE NEUFS** | |
| ALIEN SOLDIER | 299 |
| ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX | 399 |
| BATMAN FOREVER | 399 |
| BONKER'S | 399 |
| CASTLEVANIA NEW GENERATION | 179 |
| COMIX ZONE | 429 |
| DONALD DUCK A HAWAI | 449 |
| DR ROBOTNIK | 299 |
| DRAGON - VIE DE BRUCE LEE | 149 |
| EARTHWORM JIM 2 | 449 |
| FEVER PITCH SOCCER | 249 |
| FIFA SOCCER 96 | 399 |
| INDIANA JONES | TEL |
| IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC | 369 |
| KAWASAKI SUPER BIKES | 299 |
| LANDSTALKER | 449 |
| LEGENDE DE THOR | 449 |
| LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET | 299 |
| LETHAL ENFORCERS 2 | 399 |
| LIVRE DE LA JUNGLE (LE) | 369 |
| MARSUPILAMI | 469 |
| MICKEYMANIA | 249 |
| MICROMACHINES 96 + KIT | 399 |
| MIGHTY MAX | 199 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 299 |
| MORTAL KOMBAT | 199 |
| NBA JAM T.EDITION | 249 |
| NBA LIVE 96 | 399 |
| NHL HOCKEY 96 | 399 |
| PETE SAMPRAS 96 | 369 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 399 |
| PHANTASY STAR 4 V.F | 449 |
| POWER RANGERS 2 | 449 |
| PRIMAL RAGE | 399 |
| REVOLUTION X | 399 |
| SAMURAI SHODOWN | 449 |
| SCHTROUMPFS (LES) | 299 |
| SHINING FORCE 2 | 369 |
| SOLEIL | 449 |
| SONIC & KNUCKLES | 269 |
| SONIC COMPILATION | 199 |
| SPIROU | 399 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD + POGS | 399 |
| STAR TREK DEEP SPACE 9 | 399 |
| STREET RACER | 399 |
| STREETS OF RAGE 3 | 449 |
| STRIKER | 449 |
| THEME PARK | 449 |
| VECTORMAN | TEL |
| WATERWORLD | 449 |
| WEAPONLORD | 469 |
| WORMS | 369 |
| WRESTLEMANIA | 399 |
| **JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS** | |
| ALADDIN | 169 |
| ALIEN 3 | 139 |
| DESERT STRIKE | 275 |
| DR ROBOTNIK | 199 |
| DUNE 2 BATTLE OF ARAKIS | 279 |
| DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS | 199 |
| EARTHWORM JIM | 299 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 129 |
| FATAL FURY | 169 |
| FLASHBACK | 169 |
| NHLPA HOCKEY 94 | 199 |
| NHLPA HOCKEY 95 | 169 |
| PITFALL | 169 |
| POWER MONGER | 139 |
| PREDATOR 2 | 139 |
| RINGS OF POWER | 99 |
| ROI LION (LE) | 249 |

LIGHT CRUSADER MD 449F

MORTAL KOMBAT 3 MD 449F SNIN 499F

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| GAME BOY NEUVE | 305 |
| GAME BOY OCCASION | 199 |
| GAME BOY COULEUR NEUVE | 335 |
| ACTION REPLAY PRO 2 | 249 |
| ADAPTATEUR SECTEUR | 49 |
| ADAPTATEUR ALLUME CIGARE | 19 |
| BATTERIE HANDY POWER | 149 |
| HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR | 199 |
| HOUSSE PROTECTION NUBY | 39 |
| KIT NETTOYAGE | 29 |
| **JEUX GAME BOY NEUFS** | |
| ALADDIN | 249 |
| ALIEN 3 | 149 |
| ANIMANIACS | 249 |
| ASTERIX | 199 |
| BATMAN FOREVER | 269 |
| CUTTHROAT ISLAND | 269 |
| DONKEY KONG LAND | 299 |
| DR MARIO | 199 |
| FIFA 96 | 269 |
| JUDGE DREDD | 269 |
| KILLER INSTINCT | 299 |
| LEMMINGS 2 | 279 |
| LIVRE DE LA JUNGLE (LE) | 249 |
| MARIO'S PICROSS | 199 |
| MICROMACHINE 2 | 249 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 249 |
| NBA 96 | 269 |
| NBA JAM 2 T.E | 199 |
| NHL HOCKEY 96 | 269 |
| OBELIX | 249 |
| POWER RANGERS THE MOVIES | 249 |
| PRIMAL RAGE | 269 |
| ROI LION (LE) | 249 |
| SAMURAI SHODOWN | 249 |
| SCHTROUMPFS | 249 |
| TINTIN AU TIBET | 299 |
| UN INDIEN DANS LA VILLE | 249 |
| WATERWORLD | 249 |
| WORMS | 249 |
| ZELDA | 249 |
| **JEUX GAME BOY D'OCCASIONS** | |
| BATMAN | 79 |
| DONKEY KONG | 169 |
| EMPIRE CONTRE ATTAQUE | 179 |
| JURASSIC PARK | 139 |
| KIRBY'S DREAM LAND | 119 |
| MEGAMAN 3 | 169 |
| MYSTIC QUEST | 109 |
| PRINCE OF PERSIA | 175 |
| STAR WARS | 179 |
| STARGATE | 139 |
| WARIOLAND | 169 |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO NEUVE + PAD | 599 |
| SUPER NINTENDO OCCASION + PAD | 439 |
| SUPER GAME BOY OCCASION | 279 |
| MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS | 99 |
| MANETTE D'ORIGINE | 119 |
| JOYSTICK PROGRAMMABLE | 199 |
| ACTION REPLAY PRO 3 | 349 |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP | 99 |
| ADAPTATEUR 5 JOUEURS | 129 |
| CABLE PERITEL | 149 |
| RALLONGE DE MANETTE | 39 |
| 2 MANETTES INFRA ROUGE + RECEPTEUR | 199 |
| ADAPTATEUR SECTEUR | 149 |
| **JEUX SUPER NINTENDO NEUFS** | |
| 90 MINUTES EURO PRIME GOAL (FOOT) | 499 |
| ADDAMS FAMILY VALUE | 399 |
| BATMAN FOREVER | 449 |
| CHRONO TRIGGER (US) | 549 |
| CUTTHROAT ISLAND | 399 |
| DOOM ULTIMATE CHALLENGE | 499 |
| DRAGON BALL Z 3 (JAP) | 299 |
| DRAGON BALL Z 4 (JAP) | 549 |
| DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE | 489 |
| EARTHWORM JIM 2 + 6 POGS + SLA | 449 |
| FIFA SOCCER 96 | 399 |
| ILLUSION OF TIME + LIVRE | 449 |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER | 449 |
| IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS | 399 |
| KILLER INSTINCT | 499 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 369 |
| LE ROI LION | 399 |
| LEMMINGS 2 | 399 |
| MECHWARRIOR 3050 (US) | 449 |
| MEGAMAN X 2 | 449 |
| MICKEY ET MINNIE | 449 |
| MICROMACHINES 2 | 449 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 499 |
| NBA JAM T.E | 199 |
| OBELIX | 499 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 399 |
| POWER RANGERS THE MOVIE | 499 |
| PREHISTORIC MAN | 499 |
| PRIMAL RAGE | 449 |
| REVOLUTION X | 399 |
| SAILOR MOON | 199 |
| SCHTROUMPFS | 449 |
| SECRET OF MANA | 449 |
| SOCCER SHOOTOUT | 449 |
| STAR TREK - STARFLEET ACADEMY | 399 |
| THEME PARK | 369 |
| TINTIN AU TIBET | 499 |
| WARIO'S WOOD | 399 |
| WATERWORLD | 469 |
| WEAPONLORD | 469 |
| WORMS | 369 |
| WRESTLEMANIA | 499 |
| **JEUX SUPER NINTENDO OCCASIONS** | |
| ADDAMS FAMILY 2 | 139 |
| ALADDIN | 199 |
| ALIEN 3 | 139 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 299 |
| EARTH WORM JIM | 299 |
| FATAL FURY 2 | 349 |
| FIFA SOCCER | 249 |
| FLASHBACK | 139 |
| ILLUSION OF TIME | 314 |
| JUDGE DREDD | 299 |
| JURASSIC PARK | 139 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | 99 |
| LE ROI LION | 299 |

DONKEY KONG 2 SNIN 499F

**ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTÉMATIQUEMENT DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F**

(VOIR MODALITÉS PAR TELEPHONE AU (1) 43 290 290 OU EN MAGASINS)

**ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !**

NOUS NOUS EFFORCERONS DE VOUS FAIRE LA MEILLEURE OFFRE DE REPRISE POSSIBLE

KILLER INSTINCT SNIN 499F

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| CONSOLE SATURN V.F SANS JEU | 2199 |
| CONSOLE SATURN V.F + DAYTONA | 2590 |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP | 299 |
| ADAPTATEUR 6 JOUEURS | 259 |
| ACTION REPLAY PRO | 449 |
| VIRTUA STICK | 299 |
| ARCADE RACER (VOLANT) | 439 |
| MEMORY CARD | 349 |
| MANETTE SATURN | 169 |
| 2 MANETTES INFRA ROUGE | 299 |
| CARTE VIDEO MPEG | 1190 |
| **JEUX SATURN NEUFS** | |
| BUG (VF) | 399 |
| CLOCKWORK KNIGHT (VF) | 349 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF) | 349 |
| CYBER SPEEWAY (VF) | 349 |
| FIFA 96 (VF) | 369 |
| HI OCTANE (VF) | 369 |
| MANOIR DES AMES PERDUES (VF) | 399 |
| MYST (VF) | 399 |
| NHL HOCKEY (VF) | 399 |
| PANZER DRAGON (VF) | 449 |
| PARODIUS (VF) | 399 |
| PRIMAL RAGE (VF) | 349 |
| RAYMAN (VF) | 399 |
| ROBOTICA CYBERNATION (VF) | 399 |
| SHELLSHOCK (VF) | 349 |
| SHINOBI-X (VF) | 349 |
| THEME PARK (FR) | 399 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX (VF) | 259 |
| WORMS | 349 |

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| CONSOLE SONY PLAYSTATION (V.F) + CD DEMO + BON ACHAT DE 200F | 209 |
| MANETTE PLAYSTATION | 19 |
| MANETTE PROGRAMMABLE | 34 |
| DEUX MANETTES INFRA-ROUGE | 34 |
| CARTE MEMOIRE | 16 |
| SOURIS | 19 |
| CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES | 16 |
| MANETTE ASCII | 24 |
| JOYSTICK FIGHTER | 39 |
| MANETTE NEGCON (CONDUITE) | 36 |
| **JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)** | |
| AIR COMBAT (VF) | 34 |
| DESTRUCTION DERBY (VF) | 36 |
| DISCWORLD (VF) | 34 |
| DOOM (VF) | 39 |
| DRAGON BALL Z (VF) ULIMATE BATTLE | 39 |
| EXTREME SPORTS (VF) | 34 |
| FIFA 96 (VF) | 34 |
| HI OCTANE (VF) | 36 |
| INT. CHAMPIONSHIP SOCCER (VF) | 34 |
| JUMPING FLASH (VF) | 39 |
| LOADED (VF) | 36 |
| NBA JAM 2 T.E (VF) | 34 |
| PHILOSOMA (VF) | 34 |
| POWER SERVE (VF) | 34 |
| RAPID RELOAD (VF) | 39 |
| RAYMAN (VF) | 39 |
| ROAD RASH (VF) | 36 |
| SHELLSHOCK (VF) | 34 |
| TEKKEN (VF) | 39 |
| THEME PARK (VF) | 36 |
| TOSHINDEN BATTLE AREA (V.F) | 39 |
| WING COMMANDER 3 (VF) | 36 |
| WIPE OUT (VF) | 44 |
| WORMS (VF) | 34 |

## JAGUAR ATARI

| | |
|---|---|
| CONSOLE JAGUAR NEUVE | 99 |
| CONSOLE JAGUAR OCCASION | 69 |
| LECTEUR CD-ROM JAGUAR + 4 CD | 139 |
| BUBSY | 19 |
| CANNON FODDER | 39 |
| DOOM | 39 |
| DRAGON | 36 |
| FLASHBACK | 29 |
| RAYMAN | 49 |
| SUPER BURN OUT | 44 |
| SYNDICATE | 39 |
| THEME PARK | 39 |
| VAL D'ISERE | 36 |
| WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT 4 JOUEURS | 44 |
| HIGHLANDER CD | 44 |
| MYST CD | 44 |

## LIVRAISON COURSE EXPRESS

**Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290**

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

## COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

**3615 SCORE GAMES**

**TEL : 36 685 686**

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

**SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290**

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ........................ Prénom ........................
Adresse ........................
Code Postal ........................ Ville ........................
Tel ........................ Date de naissance ...../...../..... Code Client

| JEUX | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) | CONSOLE 60F | | | 30F |
| TOTAL A PAYER | | | | |

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ...../.....
Signature :

*LIVRAISON 24H CHRONO*

IP 11/95

# PETITES ANNONCES

Département 37
Vends MD + 1 pad 6 boutons + 1 joystick + 1 pad de course + 19 jeux (Rocket Knight, Mac Donald, Batman et Robin...) ou échange MD + 3 manettes + 17 jeux tbe contre Playstation + 1 manette + Toshinden. Tel à Gilles au 47 55 63 08 après 17 h 30.

Département 38
Vends MD + 2 pads + 4 jeux (Fifa 95, DBZ, Roi Lion...) + Game Genie : 1200 Frs sous garantie. Tel à Franck au 74 54 65 46.

Département 38
Vends MS 2 +14 jeux : Street of Rage, Asterix, Mickey... + 2 pads : 849 Frs. Tel au 74 90 33 53.

Département 38
Vends MD + MCD + 3 manettes + nbx jeux + accessoires : 1500 Frs. Tel au 72 48 85 49.

Département 42
Vends MD + 1 manette + 1 infrarouge + 4 jeux : 600 Frs, MCD + 4 jeux : 800 Frs, vends jeux Md : Thor... 200 Frs. Tel au 77 52 38 76.

Département 44
Vends MD + 16 jeux (Fifa 95, PGA 3, NHL 94, F1, Cool Spot, JP 1 et 2, Sonic 1 et Spinball, Quackshot) + AD Jap + 4 manettees : 2800 Frs. Tel à Marc au 40 98 84 20 après 20 h.

Département 45
Vends Game Gear + 4 jeux : 500 Frs, vends 7 jeux MD de sport : 400 Frs, nbx jeux MD à bas prix, vends MCD + 4 jeux : 2000 Frs et vends Virtua Fighters sur Saturn 180 Frs. Tel au 38 45 71 93 après 18 h.

Département 45
Vends MD + 2 manettes + 1 jeu : 500 Frs, vends jeux : Flink, Sonic Knuckles, Sonic 2, Roi Lion, SFII, Mr Nutz de 100 à 250 Frs, vends console + tous les jeux : 1400 Frs. Tel au 38 63 88 05.

Département 49
Vends sur MD : Le Roi Lion : 250 Frs, Quackshot, Home Alone : prix à débattre. Tel au 41 58 85 24.

Département 54
Vends MCD2 + 22 jeux (Fifa 2, Sonic 1, 2, 3, 4, EWJ...) + MCD2 + Sonic CD... + jeux 32X + Doom,VR Luxe + 5 pads : 5000 Frs. Tel au 82 24 21 11.

Département 54
Vends GG + 5 jeux (FF Special, Shinobi, MK, Super Off Road, Columns) + notices + adaptateur : 650 Frs. Tel à Seb au 83 25 67 79 après 20 h.

Département 57
Vends MD + 2 manettes + 9 jeux : Roi Lion, Fifa Soccer, MK, Sonic 2, DBZ : 2500 Frs. Tel au 87 24 37 84.

Département 57
Vends MD2 + 3 pads + 16 jeux : Fifa 95, Sonic 2, 3, 4, Légende de Thor, Landstalker, Street of Rage 1, 3,, EWJ, SFII... : 2100 Frs. Tel au 87 44 09 74.

Département 57
Vends MCD 32X + 7 pads dont 3 à 6 boutons + souris + jeux CD et cartouche : Doom, MKII, Virtua Racing Deluxe, Sonic CD... Tel au 82 34 25 55.

Département 57
Vends MD + 2 manettes + 15 jeux (EWJ, Sonic 1, 2, 3, NBA Live...) : 2000 Frs à débattre. Tel après 19 h à Gérald au 87 64 10 23.

Département 59
Vends jeux sur MD de 100 à 150 Frs, vends revues. Gonzalez Thierry 23 rue Mexico 59000 Lille.

Département 59
Vends sur MD : Vitua Racing, Urban Strike, Sonic 4, Shining Force 2 : 200 Frs, Fifa : 150 Frs, Micromachine, Dr Robotnik's : 120 Frs. Liste au 28 68 53 95.

Département 59
Vends 30 jeux MD, 20 jeux SN de 100 à 250 Frs, achète revues Joypad 7-8-9 et autres. Delannoy Olivier 62 Rue du Marais de Lomme 59000 Lille ou tel au 20 09 90 03.

Département 59
Vend jeux sur Saturn VF : Panzer Dragon 300 Frs, Peeble Beach Golf 260 Frs, Clockwork Knight 220 Frs, Bug ! 290 Frs, Virtua Fighter 170 Frs. Tel au 28 64 56 62.

Département 59
Vends MD + 1 pad + 11 jeux : MK, Urban Strike, Flashback, Sonic et Knuckles + Adaptateur US/Jap : 2700 Frs. Tel au 20 42 90 66 à Dominique.

Département 59
Vends 14 jeux MD de 120 à 230 Frs : Urban Strike, DBZ, Shining Force 2, Addams, Landstalker, SFII', Mickey... Tel à Manu au 27 33 43 49.

Département 59
Vends jeux MD : Landstalker, DBZ, Shining Force 2, Urban et Jungle Strike, Mickey... de 130 à 230 Frs. Tel à Manu au 27 33 43 49.

Département 59
Vends MCD2 + 4 CD (Fifa, Dune, Silpheed...) : tbe à 1900 Frs ou avec MD + 12 jeux (Thor, Samouraï S., Flashback, NBA JAM, Landstalker...) : 3500 Frs. Tel à Tony au 20 55 50 99.

Département 59
Vends MD avec 2 pads + Batman, EWJ, Lotus R.E.C., Roi Lion... : 1300 Frs à débattre. Tel à Sylvain au 27 31 48 51 après 18 h.

Département 61
Vends 1800 Frs Saturn + 2 manettes + 1 jeu à 180 Frs : Daytona, C. Work, V. Goal, et sur MD à 150 Frs : Batman et Robin, Thor, et Batman Forever à 180 Frs, GG + 1 jeu : 200 Frs. Tel au 33 26 36 49.

Département 61
vends Saturn + 2 pads + 1 jeu : 1600 Frs, GG + 1 jeu : 200 Frs, sur MD : Batman, Thor, Virtua Racing, Sonic 3 : de 120 à 200 Frs et 2 jeux SGB : 120 Frs. Tel au 33 26 36 49.

Département 62
Vends jeux sur Saturn : Victory Goal, VF de 240 à 300 Frs, transfo (220 v) 230 Frs, achète carte vidéo MPEG pour Saturn jap entre 800 et 900 Frs, achète jeux Playstation : Destruction Derby, Wipe Out). Tel au 21 34 87 36.

Département 62
Vends MS 2 + Double Dragon, Bubble Bobble + 2 manettes : 350 Frs. Tel au 21 73 06 99 ou au 21 28 70 03 à Ludovic.

Département 62
Vends jeux MD : Cannon Fodder et Theme Park : 270 Frs pièce. Tel au 21 82 81 83.

Département 63
Vends MCD + 3 jeux sous garantie : 1400 Frs, et jeux MD : Boogerman, Spiderman, Eternal Champions et 8 autes jeux pour 1200 Frs ou le MCD + 11 jeux : 2400 Frs. Tel au 73 84 04 42 après 19 h.

Département 68
Vends MD + 2 manettes + 17 jeux dont SSFII, NBA JAM TE, Thor, Sonic 1, 2, 3, Aladdin... : 2000 Frs. Tel au 89 52 50 54 arpès 19 h.

Département 69
Vends 32X + 2 jeux : Doom, Star Wars,le tout pour 600 Frs. Tel après 18 h au 78 29 06 70 à Richard.

Département 69
Vends jeux MD : Davis Cup 200 Frs et Asterix 150 Frs. Tel après 18 h au 78 70 21 12.

Département 70
Vends MD + 5 jeux (Aladdin, Street...) + 2 manettes, le tout en tbe : 490 Frs à débattre. Tel à Nicolas au 84 92 89 57 après 18 h 15.

Département 72
Vends Md + 32X + 7 jeux : DBZ, VR, Aladdin, Winter O., Pete Sampras Tennis, Star Wars, Mickey, le tout pour 2000 Frs. Tel à Thomas au 43 47 23 31.

Département 75
Vends MD2 + 3 manettes + 1 jeu, tbe avec boite et notice : 300 Frs et recherche jeux Playstation. Tel à Mike au 47 64 18 86.

Département 75
Vends jeux Saturn : Virtua Fighters, Victory Goal. Tel au 46 22 57 03 après 19 h.

Département 75
Vends MD jap + 13 jeux + 3 pads + Megakey avec MKII, Maximum Carnage, Fifa 95, NBA JAM, Aladdin, Terminator US, Robocop, X-Men... : 1900 Frs. Tel entre 20 et 20 h 30 au 42 39 27 38.

Département 75
Vends MD 2 + 2 pads + 2 manettes d'arcade + 20 jeux : MK 2, Virtua Racing, Pitfall..., le tout pour 3200 Frs ou vends lot de 5 jeux : 750 Frs. Tel au 47 97 66 87.

Département 75
Vends GG + Colunms, Marble Madnes,Dr Robotnik, Aladdin, Land of Illusion, Asterix et Obelix, valeur 2200 Frs, vendue pour 1000 Frs. Tel à Valérie au 42 64 17 76 à partir de 17 h.

Département 76
Vends MD + jeux, Jaguar et jeux sur SNES. Tel au 35 20 22 62.

Département 77
Vends MD + 2 pads + 24 jeux : 3000 Frs : Fifa 94, Shining Force 2..., échange possible. Tel au 64 08 35 30.

**Des P.A. à suivre... Si votre P.A. n'est pas passée ce mois-ci, pas d'inquiétude. Prenez votre tension pour être sûr que tout va bien et attendez le mois prochain pour la suite !**

# BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°48

JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET